

INCLUYE LOS TRUCOS DE: METAL GEAR SOLID, RIDGE RACER TYPE 4, FUTURE COP: L.A.P.D., RESIDENT EVIL, CRASH BANDICOOT 2 Y PEQUEÑOS TRUCOS DE ABE'S EXODDUS, ABE'S ODDYSEE, AKUJI THE HEARTLESS, ALIEN TRILOGY, ALUNDRA, BRIAN LARA CRICKET, BLOODY ROAR, BUST A GROOVE, CIRCUIT BREAKERS, COMMAND & CONQUER, C&C: RED ALERT, COMMAND & CONQUER: RETALIATION, COLIN MCRAE RALLY, COLONY WARS, COLONY WARS: VENGEANCE, COOL BOARDERS 2, COOL BOARDERS 3, CRASH BANDICOOT, CRASH BANDICOOT 2, CROC, DESTRUCTION DERBY 2, DIE HARD TRILOGY Y DOOM

NÚMERO 2 YA A LA VENTA



DEMOS JUGABLES: Metal Gear Solid - Soul Reaver - Rollcage
Bichos - Cool Boarders 3 - Devil Dice - Wipeout 2097
Gran Turismo - Actua Pool
+ 2 vídeos Metal Gear Solid - Ridge Racer Type 4
Compilación Net Yaroze 14 juegos completos

1001 Secretos

Especial trucos con el número 28 de PlayStation Power

Los más GRANDES

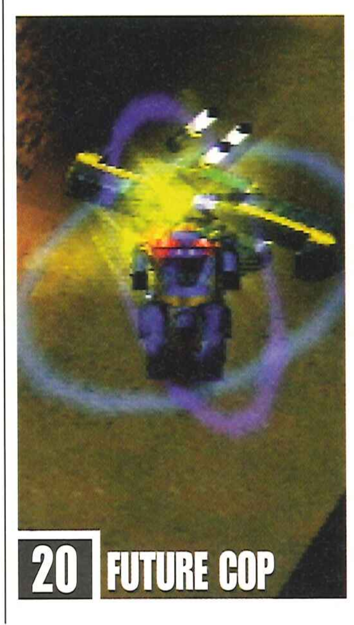
¡Montones de trucos y secretos de los mejores juegos del mundo! ¿Se puede pedir más?

¡Trucos!

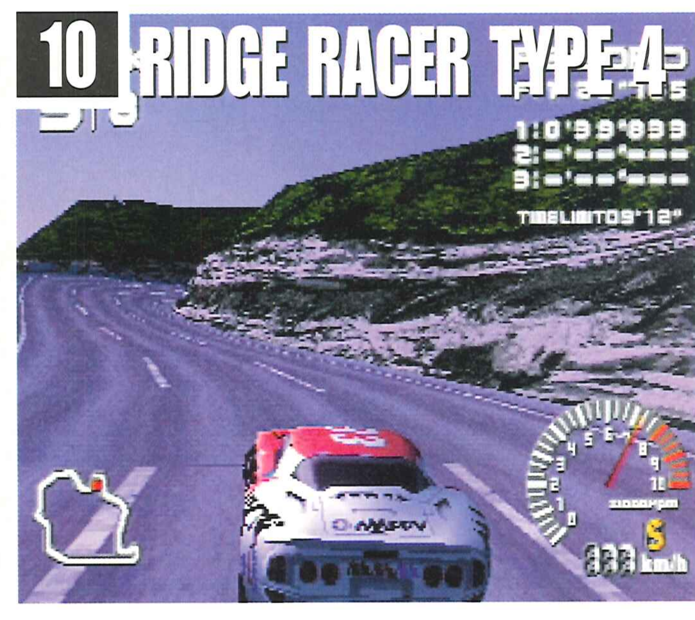
4 METAL GEAR SOLID

24 CRASH 2

22 RESIDENT EVIL



20 FUTURE COP



10 RIDGE RACER TYPE 4

...Y LOS PEQUEÑOS TRUCOS MÁS CODICIADOS. ¡Y SIN SALIR DE CASA!

Abe's Exoddus, Abe's Oddysee, Akuji The Heartless, Alien Trilogy, Alundra, Brian Lara Cricket, Bloody Roar, Bust A Groove, Circuit Breakers, Command & Conquer, C&C: Red Alert, Command & Conquer: Retaliation, Colin McRae Rally, Colony Wars, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 2, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2, Croc, Destruction Derby 2, Die Hard Trilogy y Doom

MC

1001 Secretos

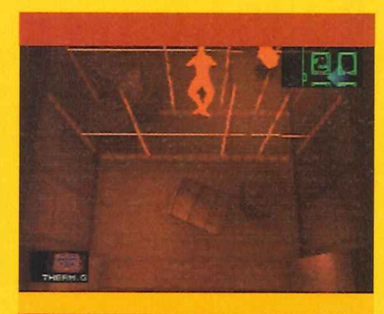
¡Gana a tus amigos **SIEMPRE!**

● Analizado: PSP N. º 23 ● Puntuacion: 98%

Metal Gear Solid

Bienvenido al mundo de Solid Snake. Un lugar en el que la vida y la muerte dependen de tu habilidad para esconderte, matar sin hacer ruido y, en general, de tu capacidad de sigilo total. Y que quede claro que en este juego morirás muy a menudo. Así pues ¿a qué esperas para hacer buen uso de nuestra guía? Que no se enteren tus amigos...

TODO MENOS LA PILA DE LA COCINA





En *Metal Gear Solid* puedes recoger y utilizar montones de cosas. Aquí tienes la lista completa para que la consultes en cualquier momento...

Bandana
Si completas el juego y rescatas a Meryl, conseguirás este mamotreto. Lleva la palabra «ilimitado» grabada a fuego, por lo que a partir de ahora tus armas dispondrán de munición infinita.

Armadura
Está en la sala de vapor del Horno explosivo, y reduce el daño que recibes cuando la llevas puesta.

Cámara
Te permite hacer fotos que puedes guardar en la tarjeta de memoria, aunque no afecta para nada al juego. Está en la sala que hay al lado de Revolver Ocelot.

Caja de cartón A (al helipuerto)
Al principio parecen una tontería, pero te pueden servir para un par de cosas. Lo mejor es que puedes utilizar los tres camiones de reparto a modo de atajo. Súbete a la parte trasera del camión, métete en la caja y espera. La primera la podrás encontrar en la estancia superior izquierda del Hangar de tanques.

Caja de cartón B (al almacén de cabezas nucleares)
Sirve para lo mismo que la Caja A. Está en el Piso B1, Casa 2, sala de oficinas, oficina superior izquierda. También puedes utilizarla para echar una cabezadita (es broma).

Caja de cartón C (al campo nevado)
Más de lo mismo. Recógela en la sala inferior izquierda de los campos de francotiradores 2.

Cigarrillos
Otro ítem que parece no servir para nada y que llevas desde el principio. Gracias al humo, podrás detectar rayos infrarrojos.

Diazepam (Valium)
Este ítem que Solid Snake puede recoger en cualquier parte del juego le sirve para calmar los nervios, sobre todo cuando utiliza el rifle con mira y debe disparar.

Máscara de gas
Muy útil. Cuando la llevas, reduce a la mitad el daño que provoca el gas. Está en la tercera sala de la derecha del pasillo repleto de gas de B2 en la Casa 2.

Ketchup
Te lo dan cuando estás en la celda. Puedes usarlo para escapar: te tiras al suelo, te lo esparces por encima a modo de sangre y te quedas quietecito.

Amplificador de imagen
Te permite ver cosas lejanas como si estuvieran cerca. Lo llevas desde el principio.

Medicina
Método alternativo para recuperar energía. Está en B2, Casa 2, en la oficina grande.

Detector de minas
Está en la sala superior derecha del Hangar de tanques. Cuando lo utilizas, todas las minas aparecen en el mapa.

Gafas de visión nocturna
Están en B2, Edificio nuclear 1, en el pasillo que

HAY QUE DIALOGAR

A lo largo de toda la partida deberás contactar con varias personas en diferentes frecuencias. Para ponértelo más fácil, aquí tienes una lista de referencias rápida con las frecuencias de contacto de todos los personajes.

Personaje	Frecuencia
Garganta Profunda	140.48
Master Miller	141.80
Mei Ling (Guardar partidas)	140.96
Meryl Silverburgh	???.??
Naomi Hunter	140.85
Natasha Romanenko	141.52
Roy Campbell	140.85

Habrás notado que no aparece la frecuencia de Meryl. Para saber cuál es, mira en la foto que hay en la esquina inferior derecha de la contraportada de la caja de tu CD de *Metal Gear Solid*.



¡TRUCO RÁPIDO!

Atención al detalle

1) Cuando sales de la celda con Meryl vestida de vigilante, el trasero desnudo del guardián está cubierto con un borrón de píxeles muy adecuado...

2) En el lavabo de señoras, cada cabina cuenta con una pequeña cajita. Se supone que es para tirar el material femenino, ya nos entendéis...

3) Cuando luches por segunda vez contra Sniper Wolf, utiliza un misil Nikita para que la persiga. Si te decantas por el enfoque en primera persona, podrás ver cómo recarga su arma tras el árbol, e incluso cómo descarga los cartuchos usados.

4) En el segundo montacargas que hay cuando vas a luchar contra Vulcan Raven, si golpeas a los cuervos que están en el montacargas recibirás un mensaje por tu Codec del General que dice: «no te pagamos para que hagas de espantapájaros.» Ver para creer.

TODO MENOS LA PILA DE LA COCINA (CONT.)





queda más a la derecha, y te permiten ver en la semioscuridad. Snake se parece al chico Martini cuando se las pone ¿no crees?

Llave- tarjeta PAL
Te hará falta para desconectar a Metal Gear cerca del final. Te la dará Meryl.

Ración
Tu primera fuente para recuperar energía. Hay por todas partes.

Bufanda
La bufanda es otro ítem que te dan en la cárcel. Huele igual que Sniper Wolf. Cuando te la pones, los lobos no te atacan.

Traje invisible
Si no consigues salvar a Meryl pero completas el juego, Otacon te da un traje invisible. Te vuelve invisible ante los enemigos normales, a excepción de cuando intentas escapar de algún sitio tal como la Torre Comms 2.

Gafas térmicas
Cuando te las pones, puedes ver a los enemigos que lleven un traje invisible. Están en la sala inferior derecha del Hangar de tanques.

¡Armas preciosas!
Aunque la clave del éxito en este juego está en avanzar de forma silenciosa, hay unas cuantas armas a tu disposición que te pueden ir de perlas.

C4
Pequeños paquetes explosivos ideales para destruir paredes. Están esparcidos por todo el juego.

Granadas Chaff
Al lanzarlas provocan un campo electromagnético temporal que desactiva todos los dispositivos electrónicos de la zona. Ideales para acabar con las cámaras de seguridad.

Claymore
Minas de proximidad que puedes recoger al arrastrarte por encima. Al utilizarlas, explotan cuando algo, incluido tú mismo, se acerca a una cierta distancia. Son muy potentes.

Fa-Mas
Es lo más parecido a una ametralladora que hay en el juego. En realidad se trata de un rifle de asalto rápido, y va muy bien cuando estás rodeado de enemigos. Está en la sala del nivel 2 del piso B2 en la Casa 1.

Granada
Es muy potente, pero por desgracia, también es muy ruidosa, así que no sirve demasiado como arma de espionaje. Están por todas partes a lo largo del juego.

Nikita
Un lanzamisiles dirigido. Cuando disparas puedes conducir el misil ya sea con el típico enfoque de arriba a abajo, o bien si pulsas Triángulo, desde un enfoque en primera persona. Es muy útil, así que no te olvides de ir a la oficina grande de B2 en la Casa 2 y recogerlo. Ideal para disparar detrás de los rincones.

PSG1
El clásico rifle con mira telescópica. Incorpora un *zoom* estupendo, y sólo con él podrás derrotar a Sniper Wolf en la primera batalla. En este momento Solid Snake debe tomar Diazepam para calmar su pulso; así le resultará más fácil. Tendrá que retroceder hasta la sala 5, en B2, Casa 1 para conseguirlo. ¡Vuela a por él!

Socom
Tu primera pistola, una semiautomática bastante primitiva pero que hará su servicio hasta que encuentres el Fa-Mas. También puedes colocarle un silenciador para evitar llamar demasiado la atención. Recógela en la caja del camión 1, en el Helipuerto.

Stinger
Si tienes que disparar a un avión, aquí tienes el arma ideal. Es un lanzador de misiles Tierra-Aire, sirve contra los Jefes más grandes. Además, también puedes apuntar, y se encuentra en la planta baja de la Torre Comms B.

Granadas aturdidoras
Su propio nombre es bastante gráfico. Lanza una contra una patrulla enemiga y los atontarás un instante. Hay por todas partes.



TRUCOS BÁSICOS DE SUPERVIVENCIA

1) Ya desde el principio los vigilantes están alerta. Evita correr pisando charcos si no quieres que te oigan.

2) Una vez fuera, asegúrate de controlar tus huellas, ya que si un vigilante las ve las seguirá. Ten cuidado también con la dirección en la que apunta tu aliento helado, ya que los guardianes pueden localizarte.

3) Intenta no matar a los guardianes, porque es muy difícil conseguirlo sin armar alboroto. Lo mejor es que te escabullas.

4) Tómate tu tiempo. Las prisas no te llevarán a ninguna parte y lo único que conseguirás es que te descubran y te maten. Espera al momento adecuado y después muévete en silencio y deprisa.

5) El arma más útil que puedes encontrar son las granadas Chaff. Utilízalas cuando pienses que te va a costar superar un tramo con cámaras. Las encontrarás por todas partes, así que no tengas miedo de quedarte sin ellas. Úsalas siempre que quieras.

6) Si siempre vas equipado con las raciones, no deberás utilizarlas de forma manual. Cuando estés sin energía, su uso es automático. Pero debes saber que si vas equipado con algo más, como por ejemplo la armadura, deberás estar siempre al tanto de tu medidor de energía.

7) Si debes matar a alguien en este juego, intenta estrangularlo en lugar de utilizar un arma. Te ahorras munición y además no haces ruido.

Ahora que ya sabes cómo debes jugar, aquí tienes una guía completísima de las partes más complicadas. *Metal Gear Solid* se divide en 20 sectores muy claros que te facilitarán las cosas.

PEQUEÑOS TRUCOS

Aquí tienes los pequeños trucos, pistas y consejos que más nos han reclamado nuestros lectores en los últimos meses. Están por orden alfabético para que nadie se pierda. ¡Adelante!

Abe's Exoddus

Mudokons ocultos - Presta mucha atención a las botellas de Soulstorm que hay por todas partes. Cada una marca una zona secreta que debes buscar para salvar a los 300 Mudokons.
Salto de nivel - Durante la partida, mantén pulsado R1 y presiona Círculo, Círculo, X, X, Cuadrado, Cuadrado.

Abe's Oddysee

Ventosidad de gas verde - Mientras juegas mantén pulsado R1 y presiona Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, X.
Selección de nivel - En el menú principal, mantén pulsado R1 y presiona Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda.
Hablar diversas lenguas - Mantén pulsado R1 y presiona Triángulo, Arriba, Círculo, Izquierda, X, Abajo, Cuadrado, Derecha. Ahora podrás resolver cualquier *puzzle* de voz con cualquier sonido. ¡Estupendo!

Akuji the Heartless

Modo Debug - Activa la pausa y mantén pulsado L2 o R2 y presiona Izquierda, Arriba, Arriba, Triángulo, Derecha, Cuadrado, Izquierda, Triángulo, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha.
Invocaciones de espíritus infinitas - Cuando hayas conseguido la invocación de Espíritu, activa la pausa, mantén pulsado L2 o R2 y presiona Izquierda, Triángulo, Izquierda, Izquierda, Círculo, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo. Debes repetirlo siempre que recojas una invocación Espíritu.
Invulnerabilidad - Activa la pausa, mantén pulsado L2 o R2 y presiona Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo, X, Arriba, Círculo, Izquierda.

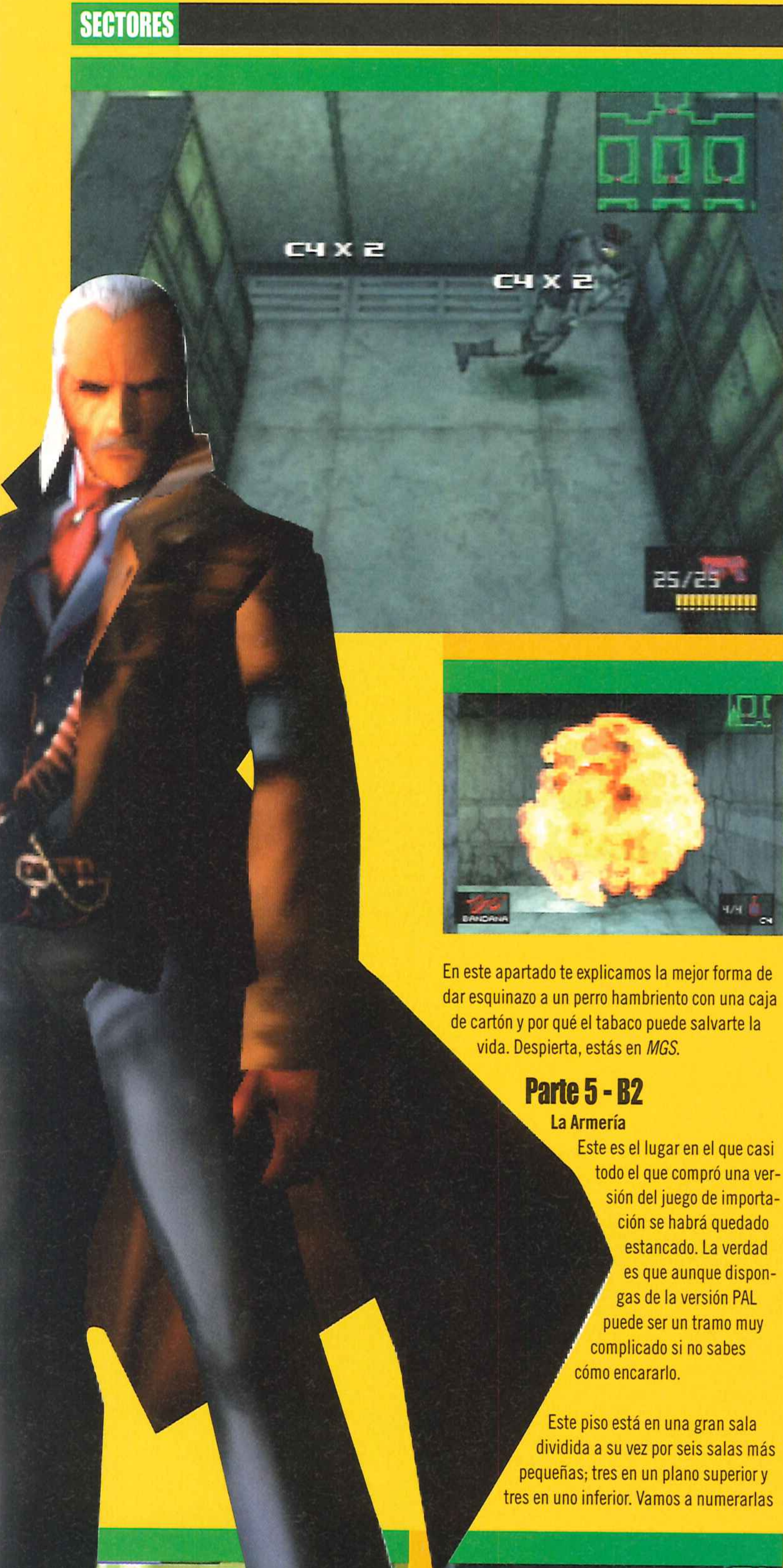
Alien Trilogy

Selección de nivel - En la pantalla de contraseñas, introduce GOLVL seguido del nivel que prefieras (por ejemplo, GOLVL14 para el nivel 14). Tendrás el truco activado.
Truco definitivo - Para conseguir todas las armas, munición ilimitada, invulnerabilidad y acceso a todos los niveles, introduce la clave **1GOTP1NK8C1DBOOTSON**.

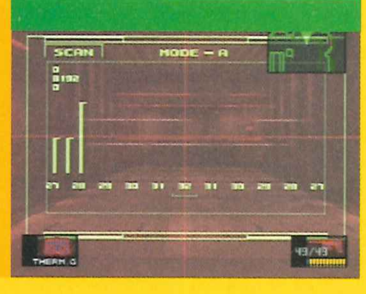
1001 Secretos

¡Gana a tus amigos **SIEMPRE!**

SECTORES











En este apartado te explicamos la mejor forma de dar esquinazo a un perro hambriento con una caja de cartón y por qué el tabaco puede salvarte la vida. Despierta, estás en *MGS*.

Parte 5 - B2

La Armería

Este es el lugar en el que casi todo el que compró una versión del juego de importación se habrá quedado estancado. La verdad es que aunque dispongas de la versión PAL puede ser un tramo muy complicado si no sabes cómo encararlo.

Este piso está en una gran sala dividida a su vez por seis salas más pequeñas; tres en un plano superior y tres en uno inferior. Vamos a numerarlas del uno al seis. La 1 será la de la esquina superior izquierda y la 6 la de la esquina inferior derecha. Cuando el ascensor se pare ve directo a la sala 4. Recoge las granadas, y ve a la sala 2 para recoger el C4. Ahora mira con atención los muros que hay al lado del ascensor. ¿No te parece que podrían derruirse con facilidad? Utiliza el C4 para volarlos y recoge los ítems. Haz lo mismo con el muro que hay en la parte inferior izquierda de la sala. Baja por este pequeño pasillo y vuela la pared siguiente. En este pasillo nuevo hay dos muros que puedes destruir. Acaba con el muro de arriba y sube por ahí. Aquí te encontrarás con el primer Jefe.

Parte 6

El Hangar de tanques (Pt. 2)

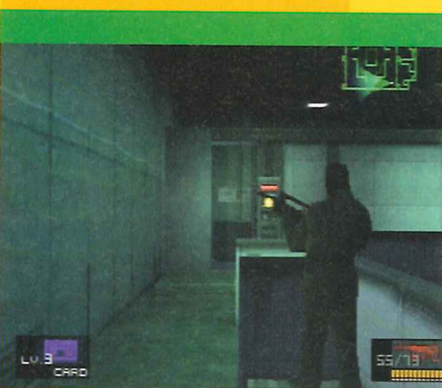
En cuanto se pare el ascensor, llama a Meryl por la radio. Te dirá que esperes mientras intenta abrir la puerta que hay a la derecha del ascensor. Mientras tanto, sal del ascensor y cruza por la puerta de la derecha. Escúrrete y mata al vigilante que duerme. Recoge el supresor. Si descubres que no puedes escurrirte por detrás de él sin que te descubra, lánzale una granada normal. Pero recuerda que debes equiparte con el supresor. Sal de la sala y sube por los escalones que conducen al segundo piso. Cruza por la primera puerta que encuentres y hazte con las granadas y la caja de cartón. Sal de la sala y avanza por el puente de vuelta a la sala superior derecha. Entra y recoge el detector de minas y las raciones. Vuelve a bajar, mata a los vigilantes y cruza por la puerta que Meryl acaba de abrir. Colócate las gafas térmicas y sal por la puerta del otro lado.

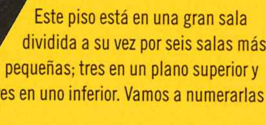
Parte 10

Edificio nuclear B2 y laboratorio

En cuanto salgas del ascensor, colócate contra el muro de la derecha y pasa por la puerta que hay en muro del fondo. Cuando cruces por la segunda puerta entrarás en una sala repleta de gas con el suelo eléctrico. Dispara un misil Nikita y guíalo hacia la izquierda y hacia arriba hasta la caja de interruptores de la pared. Sal corriendo a tomar aire y vuelve a la sala del gas para entrar en las dos habitaciones de la derecha. Así conseguirás una ración y la máscara de gas, que deberás colocarte enseguida. Ve a la izquierda y recoge todos los ítems. Vuelve y cruza por la puerta de la derecha. Avanza por el pasillo, cruza todas las puertas, pasa los cadáveres destrozados, y prepárate para la batalla contra el Ninja.











¡TRUCO RÁPIDO!

● *Momentos inolvidables*

1) Cuando te enfrentes al Ninja Cyborg que lleva el traje invisible, Otacon pierde el control de su vejiga (con perdón), tal y como demuestra la mancha del suelo.

2) En cualquier momento, intenta besar a Meryl. Ella no dirá que no, pero luego te propinará un puñetazo que te dejará sin sentido. Es una chica de armas tomar.

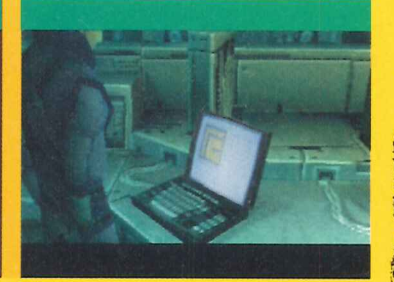
3) Golpea a Meryl justo cuando diga «pensaba que se te daban bien los perros» y a continuación escóndete en una caja de cartón. Observa cómo el pobre lobezno hace sus necesidades en tu caja.

● *Usos especiales de las armas*

PSG: Rifle de francotirador. Lo necesitas en los dos duelos contra Sniper Wolf, pero puedes utilizarlo siempre que quieras. Es muy útil para acabar con guardias que patrullan desde lejos y a salvo, ya que es muy preciso y mata al enemigo de un solo disparo.









Parte 11

Edificio nuclear B1 Pt. 2

Ve directo a la oficina grande. Ahora debes mirar los traseros de todos los vigilantes para dar con el más femenino. Si no eres un hacha en estos menesteres, te lo chivamos: Meryl es el vigilante que queda a la izquierda cuando entras. Asegúrate de que te ve, y después síguela y corre hacia el último lavabo de los servicios de señoras para echar un vistazo a hurtadillas. Así podrás reunirte de nuevo con Meryl. Cuando te haya dado la Llave-tarjeta de Nivel 5 y la llave PAL, cruza por la puerta doble del pasillo que queda a la izquierda del ascensor para enfrentarte a Psycho Mantis.

Parte 13

Pasillo subterráneo

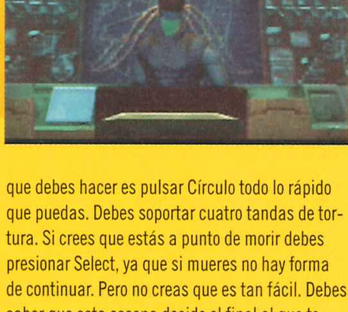
Sniper Wolf disparará a Meryl. Cuando hayan acabado las lamentaciones, vuelve de nuevo al Hangar de tanques y baja a B2. Si quieres tardar menos, cuélate en el camión del piso 1 y utiliza la Caja de cartón. Entra en la sala 1 (arriba a la izquierda), recoge el PSG1, pero procura esquivar los rayos infrarrojos, y deshaz lo andado hasta el punto en el que Meryl recibió el disparo. Avanza y entra en la sala de Oficinas de B1, en la segunda casa, Edificio nuclear 1 y recoge la Caja de cartón B.



Parte 14

Tortura y prisión

¡Ahora van a torturarte! Para sobrevivir, lo único



que debes hacer es pulsar Círculo todo lo rápido que puedas. Debes soportar cuatro tandas de tortura. Si crees que estás a punto de morir debes presionar Select, ya que si mueres no hay forma de continuar. Pero no creas que es tan fácil. Debes saber que esta escena decide el final al que te enfrentarás, dependiendo de si aguantas o te rindes. Aunque te diga que sabrá si utilizas un mando con disparo automático, es mentira, así que si te apetece, ya sabes lo que puedes hacer. Cuando estés en las celdas recibirás ketchup, una bufanda y la Llave-tarjeta de Nivel 6. Cuando el vigilante se duerma, escóndete bajo la cama; cuando entre en la celda sal y mátalo. Si no puedes hacerlo, el Ninja echará la puerta abajo la tercera vez que te encierren.
Cuando estés fuera, sigue el pasillo que te lleva de vuelta a la sala de torturas y recoge la caja roja que contiene todas tus pertenencias. Y eso es todo. Un buen truco consiste en mantener la calma y hacer buen uso del disparo automático si se dispone de él.

Parte 19

Base subterránea

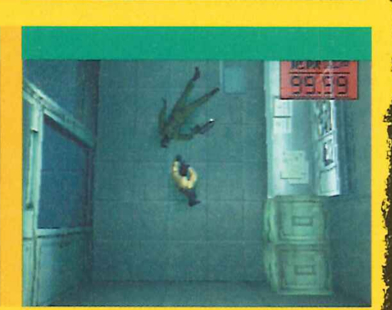
Sube por el pasillo que sale del REX, gira a la derecha y sube por la escalera. Ahora gira a la izquierda, arriba y sube por la escalera siguiente. Sube una escalera más y baja por el otro lado. Avanza por el pasillo, mata al guardia que te encontrarás, y sube un tramo más de escaleras. Tras la secuencia de vídeo vuelve a la parte baja de la sala REX y entra en el agua para dar con la llave PAL. Si no la encuentras dispara a todas las ratas que veas, porque la tiene una de ellas. Si recoges una bomba, asegúrate de equiparla y utilizarla enseguida o te matará. La verdad es que no sirve para mucho.
Cuando tengas de nuevo la llave PAL en tu poder, regresa a la sala de control superior y entra. Equípate con la llave PAL, ve hacia el portátil que queda a la izquierda y utilízala.
Hay dos portátiles más en este tramo en los que debes utilizar la llave, pero para ello debes cambiar su color. Primero tienes que ponerla de color azul, y luego rojo; nunca al revés. Para ponerla azul, vuelve al almacén en el que has luchado contra Vulcan Raven, y corre durante un rato hasta que cambie. Después vuelve atrás y utilízala en el portátil azul. Ahora ve al Horno explosivo y vuelve a correr hasta que cambie a rojo. Ya puedes utilizar la llave PAL roja en el portátil rojo. De este modo, se activará una secuencia de vídeo, una alarma y un montón de gas. Llama a Otacon por la frecuencia 141.12 y te abrirá la puerta.











Alundra

Consigue la Espada Legendaria - Debes tener el Guante de Poder que te da Jess. Después debes morir y utilizar el Reinicio rápido más de 16 veces. Ve a ver el estado de KING SNOW que está al Este de INOA VILLAGE y utiliza el Guante de Poder para levantar la enorme roca que te bloquea el paso a la estatua. Sube a la estatua y la pantalla se oscurecerá. King Snow se compadecerá de ti y te dará la Espada Legendaria.
Trucos en juego - Mientras luchas contra Melzas, presta atención al punto en el que aparece por última vez. El último clon que salga del suelo es la criatura Melzas. Espera en el centro de la pantalla y liquídalo. Cuando luches contra el cerebro final, corre y no pares de ejecutar ataques en salto.

Brian Lara Cricket

Introduce estas secuencias en la pantalla de Partido Clásico:
Súper bateadores - SUPERMAN
Para jugar con una pelota de playa - BIGBALLS
No caerán los bateadores, sólo habrá *run outs* - SOLIDOAK
Mejor XI del mundo - PENSIONS
Bolas resbaladizas - DROPBAL
Partido en la playa - SUNSHINE
Acceso a todos los niveles - CLUELESS
Códigos para partidos clásicos:
2 - OVERTIME
3 - SAUSAGES
4 - DILLBERT
5 - BATKINGS
6 - PANCAKES
7 - FRIEDEGG
8 - PLACEBO1
9 - CLUELESS
10 - PORRIDGE

Bloody Roar

Modo Cabezas Grandes - En la pantalla de selección de personajes, mantén pulsado L2 y presiona Círculo para elegir al personaje que prefieras.
Modo Niños - Esta vez debes mantener pulsado R2 y presionar Círculo para la elección.

Bust A Groove

Avance del baile - Completa la partida en el nivel de dificultad fácil
Juega como Capoeira - Completa el nivel de dificultad normal
Juega como Robo-Z - Completa el nivel de dificultad difícil
Juega como Burger Dog - Completa los niveles de dificultad normal y difícil. Elige a Hamm de personaje y completa el juego otra vez en los niveles de dificultad normal y difícil.
Juega como Columbo - Completa el juego en los niveles de dificultad normal y difícil. Elige a Shorty y vuelve repetir el proceso. Y no se trata del detective bizco.
Juega como otro personaje - Destaca a un personaje, mantén pulsado Select y presiona Círculo.
Salto de nivel - Completa el juego una vez con cualquier personaje. Empieza otra partida en el modo un jugador y pulsa L2 + Select cuando empiece una canción para saltar al nivel siguiente.

1001 Secretos

¡Gana a tus amigos **SIEMPRE!**

JEFES






Jefe 1
Revolver Ocelot

Muy fácil. Lo único que hace es correr por la sala cuadrada, girarse y disparar. Después de seis disparos se detiene para recargar. Es el momento para el ataque. Repite esta técnica hasta que muera (no tardará mucho). El mejor método de control consiste en correr y disparar con el Socom, pero procura no gastar mucha munición.

Jefe 2
El Tanque

La primera vez que lo ves, este tanque parece imposible, pero con un poco de práctica será coser y cantar.
Lo único que debes hacer es no parar de lanzar granadas al tipo que dispara. Lo malo es que el Tanque es muy rápido, y tiene la dichosa costumbre de pasar por encima de ti. Si no paras de moverte y lanzar granadas, todo irá bien.

Jefe 3
Ninja

Cuando empieces a luchar, olvídate del arma y lucha con las manos. Si no puedes golpearle con contundencia, utiliza unas cuantas granadas Chaff para aturdirlo. Cuando se vuelva invisible utiliza las gafas térmicas para ver dónde está, y no pares de machacarlo. Cuando empiece a caminar y a lanzar puñetazos muy duros, utiliza granadas Chaff para atontarlo de nuevo y golpéale. Cuando se suba a una bola azul saca tu Fa-Mas, dispara y corre, ya que saltará hacia ti. Tras unos cuantos disparos caerá derrotado.

Jefe 4
Psycho Mantis

Cuando entres por primera vez, Mantis controlará a Meryl. Para evitarlo, lanza una granada aturdidora y aparecerá él en persona. Mantis es un Jefe muy inteligente, y no sólo puede leer tu tarjeta de memoria, sino también tu mando, de modo que puede esquivar todo aquello que hagas nada más introducirlo en tu Pad. El único modo de superar este contratiempo consiste en conectar tu mando al puerto 2, así no podrá leer lo que haces a través del puerto 1. Colócate las gafas térmicas y empieza a machacarlo. Procura evitar los muebles que volarán por doquier. Cada vez que intente controlar a Meryl recuerda que debes hacer uso de una granada Chaff, ya que si Meryl se mata a sí misma, el juego se ha acabado. Cuando hayas derrotado a Mantis, sal de la sala por la puerta oculta que acaba de aparecer detrás de la estantería superior derecha.

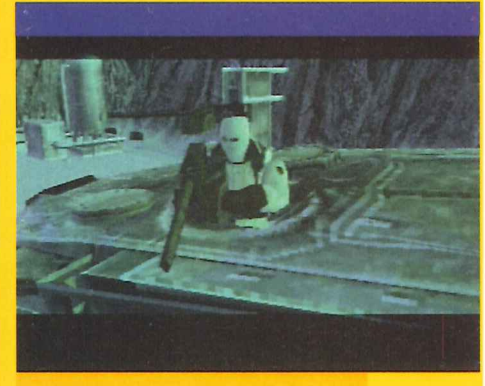
Jefe 5
Sniper Wolf

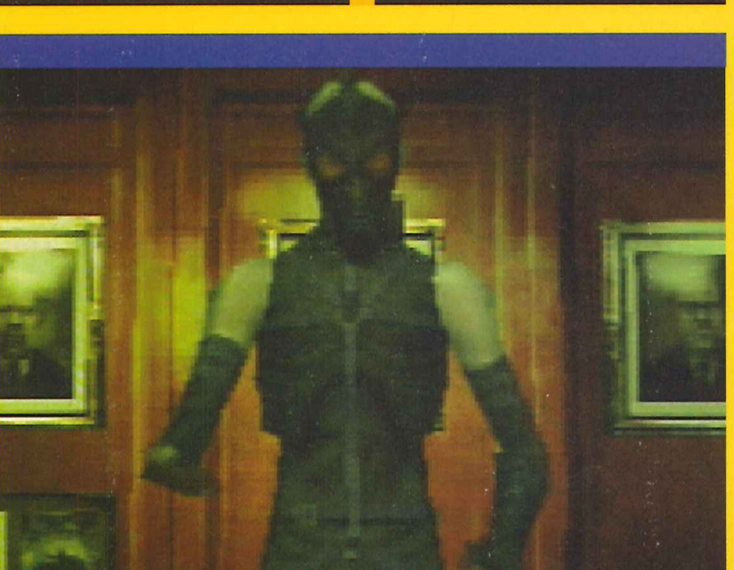
En este momento del juego, lo primero que debe hacer Solid Snake es tomar unas cuantas píldoras de Diazepam. Así calmará sus nervios y mejorará su puntería. Ahora debes iniciar un duelo de francotiradores. Es bastante fácil, lo único que debes recordar es que ella se mueve y dispara, así que procura adivinar hacia dónde va a correr y, por lo tanto, disparar. Tras unos cuantos disparos ya la habrás matado. Ahora avanza por el pasillo y entra por la puerta de tu derecha. Te han capturado y vienen dispuestos a torturarte.

Jefe 6
El Ciervo

Lo malo de este Jefe es que nunca se está quieto. Lo único que debes hacer es esquivar sus disparos, correr hacia lo alto tanto como







¡TRUCO RÁPIDO!

Stinger
Sirve sobre todo para acabar con Jefes enemigos muy pesados como Ciervo y Metal Gear Rex. También va bien contra Vulcan Raven, ya que atiza de lo lindo. Sin embargo, poca gente sabe que también sirve para inutilizar cámaras. Va de perlas para esos momentos en los que te quedas sin granadas Chaff.

Minas Claymore
Están subestimadas, y rara vez se utilizan. Gran error, ya que pueden ser muy útiles. Intenta controlar a un guardián de una patrulla y luego coloca una mina a su paso. También puedes utilizarlas en la Torre Comms, cuando te persiguen todos los vigilantes. Deja un montón de minas a tu paso y ya verás cómo no te atrapan.

Aquí acaba esta pequeña remesa de trucos para las armas. Por lo que se refiere a la velocidad, los trucos sobre supervivencia de la primera página son los más útiles si quieres estar siempre a salvo. Buena suerte soldado, la vas a necesitar.



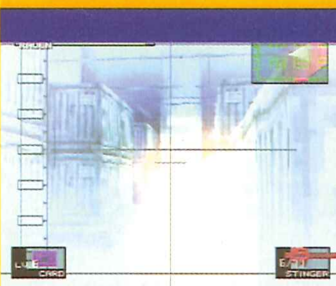


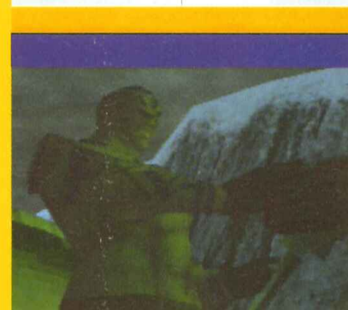


puedas cuando dispare sus misiles y después hacer buen uso de tu inestimable Stinger para machacarlo. Repite esta acción unas cuantas veces y al final conseguirás derrotarlo.

Jefe 7
Sniper Wolf II
Cuando salgas, avanza a la carrera un rato y te disparará Sniper Wolf. Esta vez es más fácil, ya que puedes buscar refugio, sacar el Nikita y







disparar misiles teledirigidos que vayan directos a por ella. Gracias a este método, no sufrirás ni el más mínimo rasguño.

Jefe 8
Vulcan Raven
Otro Jefe muy fácil de derrotar si sabes tomarle la media. Sólo debes colocarte detrás de él y dispararle un misil Stinger. Él no puede hacer nada contra este ataque, así que es el Jefe más fácil de todo el juego. Cuando esté muerto, sal por la puerta Norte. Lanza una granada Chaff y cruza por la puerta del final.

Jefe 9
Metal Gear Rex
Para matar a Rex sólo tienes que lanzar una granada Chaff y a continuación machacarlo con un Stinger. Pero ten en cuenta que sólo puedes apuntar al Satélite Radar en el primer encuentro.
La segunda vez que os encontréis, apunta a la cabina en la que está sentado Liquid Snake. Esquiva sus misiles, su ametralladora y el rayo láser. Si tienes una granada Chaff, lánzala para destruir el radar; los misiles fallarán si corres, pero si te quedas quieto harán blanco seguro.

Jefe 10
Liquid Snake
La penúltima batalla. Esta vez es una pelea de puñetazos al estilo antiguo. Al principio puedes conectar tres buenos golpes con un combo, pero al cabo de un rato sólo podrás golpear una vez. Si intentas pegar más veces recibirás dos a cambio. Llegados a este punto, debes golpear y moverte. Sólo podrás ganar si lo lanzas por encima del bordillo cuando su energía esté por los suelos. PSP



Bust A Move 4
Personajes extra - En la pantalla de títulos pulsa Derecha, Derecha, Triángulo, Izquierda, Izquierda.
Opción Tarot - En la pantalla de títulos pulsa Arriba, Triángulo, Abajo, Triángulo, Arriba.
Otro mundo - En la pantalla de títulos pulsa Triángulo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Triángulo. Ahora ve al modo Puzzle para ver un nuevo mundo.

Circuit Breakers
Para acceder a las 32 carreras en el modo un jugador, empieza una partida y luego activa la pausa con el botón Start. Ahora ve a opciones y elige Sonido. Aquí destaca la opción Efectos y luego pulsa los dos botones laterales.
Si quieres una versión al revés de las 16 carreras para varios jugadores, elige un circuito y luego pulsa Select, X y Cuadrado cuando los coches entren en el túnel. Si funciona, los coches entrarán en el túnel hacia atrás. Debes introducir este truco cada vez que juegues, no es como los otros.
Para acceder a las carreras nocturnas, ve a la pantalla de selección de circuito y pulsa todos los botones laterales durante unos diez segundos. El truco se activará cuando a los coches se les enciendan los faros.

Command & Conquer
Tropas japonesas - Introduce GODZILLA como contraseña y durante la partida tus tropas hablarán en japonés.

C&C: Red Alert
Primero asegúrate que estás jugando con un Pad en el puerto uno. Después de colocar el puntero sobre los iconos de equipo en la barra lateral, pulsa Círculo antes de introducir estos códigos:
Un lanzamiento de bomba: Círculo, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo
Ganar la batalla - X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo
Pasta por un tubo - Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Círculo
Transforma los minerales en hombres - X, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, X

Claves Soviéticos
Nivel 2 - 17DUXFJ6C
Nivel 3 - VMBWOQ284
Nivel 4 - XN37MCCSO
Nivel 5 - LHO6FZZQL
Nivel 6 - BUVV2OLFF
Nivel 7 - AVYQ1OYA8
Nivel 8 - LZRJTMQAN
Nivel 9 - YQX4C9GFH
Nivel 10 - 1QESO8LEO
Nivel 11 - RKPOUOXJA
Nivel 12 - CDLKYL7Q4
Nivel 13 - 8T5GGDK25
Nivel 14 - X5CDEOKN8

Claves Aliados
Nivel 2 - LZ9SWDNVK
Nivel 3 - 3AH5VCCYG
Nivel 4 - X63VC9XJI
Nivel 5 - DV795VOEE
Nivel 6 - 17DCPX278
Nivel 7 - 9OBAZDHP3

● Analizado PSP N. º 22 ● Puntuación: 96%

Ridge Racer Type 4

En este juego hay 322 bólidos y los hemos probado todos. ¿Te gustaría saber cómo lo hemos conseguido? Lee con atención y aprenderás los secretos de Ridge Racer Type 4...

LOS EQUIPOS

En *Ridge Racer Type 4* hay cuatro equipos con características diferentes. No es casualidad, ya que esto quiere decir que pueden dividirse en cuatro niveles de dificultad.

1. RC. Micro Mouse Mappy (MMM) - Francia
Dificultad: Leve

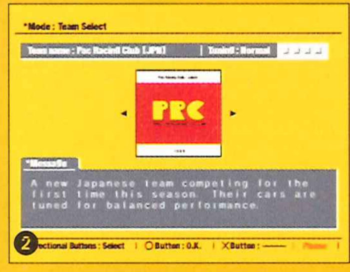
2. Pac Racing Club (PRC) - Japón
Dificultad: Media

3. Racing Team Solvalou (RTS) - Italia
Dificultad: Alta

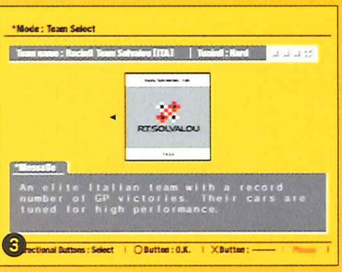
4. Dig Racing Team (DRT) - EE.UU.
Dificultad: Para expertos
La dificultad mide lo bien que tu coche realiza los giros y la velocidad de tus rivales en una carrera. Con los coches MMM, por ejemplo, puedes tomar cualquier curva a todo gas y, con toda seguridad, serás líder antes de la última vuelta. Sin embargo, en el DRT tendrás que frenar en casi todas las curvas y no conseguirás el primer puesto en la recta final. Los niveles RTS y DRT son para jugadores experimentados. Una pista: si eres un novato de *Ridge 4*, opta por el MMM.



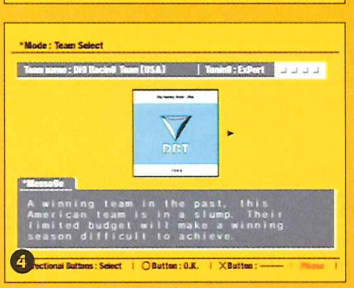
1



2



3



4

¿CUÁNTOS COCHES?

Presta atención. Hay cuatro equipos y cuatro fabricantes. Cada marca cuenta con 20 modelos distintos. Hasta aquí, ya tenemos un total de 80 vehículos. Cada equipo tiene su propia versión de cada uno de los 80 coches. Sólo cambian su conducción y su velocidad límite. Ya hemos llegado a los 320. Los otros dos coches que nos faltan son secretos. Sólo están disponibles cuando ya has jugado con todos los demás. Estos coches *bonus* son algo muy especial.

Activar los coches

Este cuadro muestra dónde tienes que finalizar para poder obtener cada coche. Por ejemplo, si terminas en tercera posición en las dos primeras carreras, segundo en la siguiente y ganas todas las del Grand Prix, podrás activar los coches 1, 2, 6 y 13. Si vas al modo Garaje podrás ver los coches que te falta encontrar.

1ª eliminatoria (2 carreras)	2ª eliminatoria (2 carreras)	GP Final (4 carreras)	Número de coche activado
3º/3º	2º/2º	1º en todas	1, 2, 6, 13
3º/3º	1º/2º	1º en todas	1, 2, 7, 14
3º/3º	2º/1º	1º en todas	1, 2, 8, 15
3º/3º	1º/1º	1º en todas	1, 2, 9, 16
2º/2º	1º/1º	1º en todas	1, 3, 10, 17
2º/1º	1º/1º	1º en todas	1, 4, 11, 18
1º/1º	1º/1º	1º en todas	1, 5, 12, 19

Con unos cálculos rápidos te darás cuenta que debes terminar el Grand Prix siete veces con cada combinado de equipo-fabricante. Puesto que hay 16 combinaciones, si quieres verlo todo tendrás que terminar el juego 112 veces. ¡Increíble!

Un momento. En el cuadro sólo hay 19 coches. El coche número 20 de cada marca se activa al completar el Extra Trial. En tu garaje deberás tener, por lo menos, un coche del fabricante que estés probando.
Si completas el Grand Prix una vez, en la parte inferior del menú principal aparecerá la opción Extra Trial. En esta prueba tendrás que derrotar al último coche en una carrera mano a mano.

Superficies

Asfalto
En su mayor parte, el rendimiento sobre esta superficie es el esperado: si vas demasiado rápido, patinarás y si reduces velocidad conseguirás mayor tracción. Los coches que patinan pueden deslizarse sobre el asfalto, mientras que los coches que se adhieren más se agarrarán como si llevaran pegamento.
No te dejes deslumbrar por los colores y las apariencias. El 90% de las carreteras de *R4* son de asfalto.

Grava
La hallarás en los bordes externos de algunas curvas. Puede parar cualquier derrape, por lo que terminas moviéndote en la dirección en la que ibas antes de pisarla.
La grava es muy útil si usas el derrape pronto, pero es un poco peligrosa si tardas demasiado (acabarás estrellándote contra un muro).

Hierba
Parecida a la grava, pero no tan difícil. La hierba puede frenar un derrape en pleno movimiento. Lo mejor es evitarla.

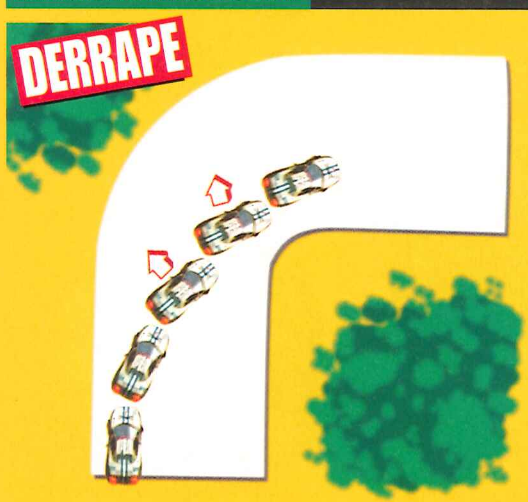
¡TRUCO RÁPIDO!

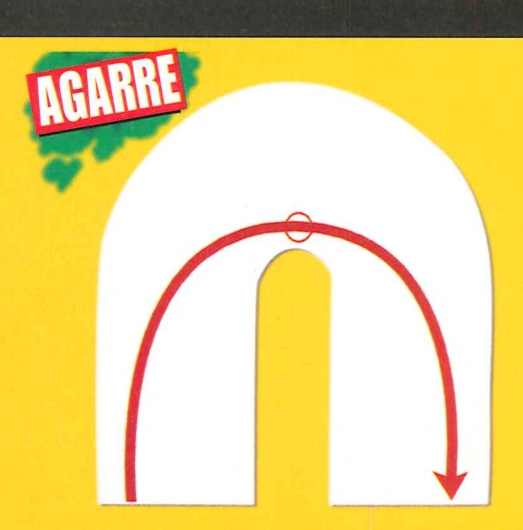


Coches secretos
El coche número 20 de cada marca tiene una cualidad especial que lo distingue de los otros. Veamos los cuatro que hay.

Vulcano
Veloz y fuerte. Puede interponerse en la trayectoria de cualquier coche pero sin llamar la atención.

AGÁRRATE FUERTE O DESLÍZATE





En *Ridge 4* hay dos estilos principales de conducción, derrape y agarre. Los coches agarre son un poco más fáciles de manejar por su mejor forma de tomar las curvas y se agarran bien al suelo. Los coches derrape tienen que frenar bruscamente lo cual causa los consiguientes derrapes. Esto te hará reducir la marcha, pero es más gratificante. Para tomar una curva cerrada, puedes escoger entre tres estilos principales:



Estilo derrape A

1) Ábrete al aproximarte a la curva.
2) Gira.
3) Suelta el acelerador y toca el freno para empezar a derrapar.
4) Vuelve a pisar el acelerador con rapidez.
5) Gira a la derecha o a la izquierda para guiar tu coche por la curva.
6) Avanza hacia la medalla. ¡Venga! ¡Venga! ¡Venga!

Estilo agarre B

1) Ábrete al aproximarte a la curva.
2) Suelta el acelerador.
3) Gira el volante siguiendo la curva.
4) Pisa el acelerador para empezar el deslizamiento.
5) Gira a la derecha o a la izquierda para guiar tu coche por la curva.

Ambos métodos funcionan bien, pero cuando usas el Estilo A es más fácil predecir cuándo empezará y cuándo terminará el deslizamiento. Una información fundamental.



Estilo agarre

1) Ábrete al aproximarte a la curva.
2) Gira.
3) Frena sin cambiar la presión sobre el acelerador.
4) Cuando te halles en la curva, suelta el freno.

Este método funciona muy bien en las curvas cerradas, siempre y cuando empieces el giro con la anticipación suficiente. Los coches derrape pueden tomar muchas curvas normales sin tener que frenar gracias a su amplitud de giro.

Los coches

Lo importante no es el equipo al que perteneces. Con lo que debes tener cuidado es con las marcas de los coches. A continuación te presentamos un desglose de las virtudes de los coches de cada una de las marcas (agarre o derrape).

Marca	Tipo de coche
Assoluto (Italia)	Derrape
Lizard (EE.UU.)	Derrape
Terrazi (Japón)	Agarre
Age Solo (Francia)	Agarre



● Nuestra Reiko Nagase se ha convertido en la reina de la PlayStation. Eso nos gusta mucho, gracias.

Nivel 8 - 90000DSR5H
Nivel 9 - SRS8OSSQT
Nivel 10 - 5SOSL9GZ8
Nivel 11 - HFZNFE4HS
Nivel 12 - 5RNZ2KIA4
Nivel 13 - 3ASOQJC8O
Nivel 14 - 59EW5K6G1

Command & Conquer: Retaliation

Misiones hormiga - Completa el juego una vez. Pon el nivel de dificultad más complicado, selecciona Campañas y ve a Inglaterra para desarrollar las misiones hormiga.

Modo trucos - Pulsa sobre el menú de botones de los Equipos con Círculo (o con el botón que esté configurado como Cancelar) o con el botón derecho del ratón. Después, coloca el puntero sobre los iconos siguientes de la barra de herramientas y pulsa Círculo (Cancelar) o el botón derecho del ratón para acceder a los siguientes modos de trucos:

Invencibilidad - Cuadrado, X, Círculo, X, Triángulo, Triángulo
Mapa completo - Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Triángulo y Cuadrado
Parabomba - X, X, X, Círculo, Triángulo y Cuadrado
Chronoshift - Cuadrado, Círculo, Triángulo, X, Círculo, Círculo
El dinero es la gente - Cuadrado, X, Cuadrado, X, Cuadrado, X
Dinero - X, X, Cuadrado, Círculo, Círculo, Círculo
Victoria instantánea - Círculo, Círculo, Triángulo, X, X, Cuadrado
Derrota instantánea - Círculo, X, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X
Ataque nuclear - Círculo, X, Círculo, Círculo, X, Cuadrado
Nombres civiles - Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo

1001 Secretos
¡Gana a tus amigos SIEMPRE!



CLAVE
Punto de frenado
Verificación de tiempos

CIRCUITO 1 LONGITUD 5.520 METROS • VUELTAS: 2

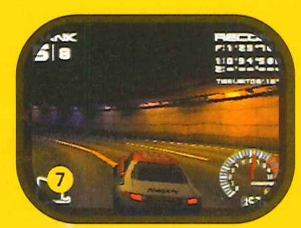
HELTER SKELTER
en Yokohama

Es una pista fácil para empezar y el lugar ideal para familiarizarte con tu coche. Sólo hay un par de curvas en las que deberás tener cuidado. Helter Skelter es un buen lugar para practicar.

HISTORIA
Vuelta récord: 40,337 seg.
Récord total del circuito: 2' 06,631 seg.



Una simple curva a la derecha, pero debes mantenerte en el muro derecho para preparar la aproximación a la curva siguiente.



Lo más importante es empezar tu derrape pronto. De este modo tu coche se alineará al iniciar la recta y podrás pisar a fondo el acelerador para enfilar la recta.



Esta es una chicane como es debido. Empieza el giro antes de la señal de advertencia ya que esta primera curva es muy cerrada. Cuando hayas pasado el muro, gira el volante con fuerza en dirección contraria para tomar la segunda curva.



Esta curva a la derecha empieza muy fácil, pero de repente se complica. Asegúrate de abrirte y girar justo antes del tramo difícil.



Quédate a la izquierda al aproximarte a la curva y gira con brusquedad. Puedes necesitar los frenos, pero sólo un toque.



Una larga y leve curva a la izquierda, perfecta para adelantar



Mantén la presión sobre el acelerador a fondo, pero recuerda que debes salir por el lado izquierdo de la calzada.



Otra *chicane*. Pero puedes limitarte a seguir recto por el medio sin tener que girar o frenar en absoluto.

Quédate a la derecha mientras preparas el salto y empieza a girar a la izquierda. Así podrás tomar esta curva sin tener que frenar.

INICIO



La próxima curva está en un túnel y es un punto perfecto para el adelantamiento. Intenta mantenerte en el carril interior.



En esta primera *chicane* la conducción es fácil ya que puedes tomar la recta sin tener que reducir la marcha. Quédate en el lado izquierdo para preparar la próxima curva.

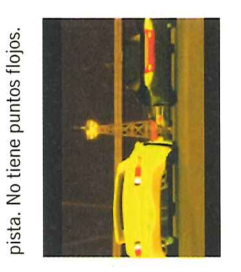


Una curva cerrada a la derecha que requiere un buen frenado. Mantén tu posición abierta y corta frenando. Pasarás el vértice de la curva y podrás acelerar sin mayores problemas.

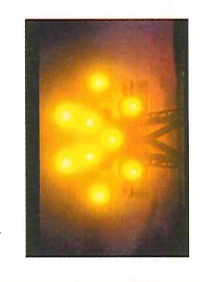
¡TRUCO RÁPIDO!



Pesadilla
Un coche rápido y completo. Una excelente aceleración y una gran velocidad máxima hacen de éste un buen coche derrape apto para cualquier pista. No tiene puntos flojos.



Utopía
De aceleración lenta pero tiene la mayor velocidad del juego. El problema principal es que debido a su gran tamaño, manejar este coche de forma adecuada es casi imposible.



Ecureuil
Este pequeño coche parece



CIRCUITO 2 LONGITUD: 6.636 METROS• VUELTAS: 2

WONDERHILL
en Fukuoka

En este circuito no tendrás demasiada necesidad de frenar. Las curvas no son muy cerradas, pero debes estar siempre alerta.

HISTORIA

Vuelta récord: 57,331 seg.
Récord total del circuito: 2' 55,627 seg.



Una salida fácil. Hunde el acelerador y ve a todo gas por esta chicane. Todos los coches podrán pasar por aquí sin mayores problemas.



Una curva bastante fea a la derecha que necesita de un derrape perfecto. Empieza el derrape cuando pases la primera señal de advertencia y continúa a toda marcha hasta que veas la recta.



Ve a la derecha al iniciar la aproximación y corta por el medio de la pista. Algunos coches pueden tomarla totalmente recta, pero la mayoría necesitarán un toque de frenos o un ligero derrape.

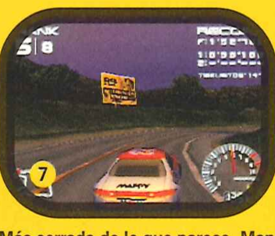


5

Estas dos curvas pueden tratarse como si fuera una curva larga. La mejor forma de hacerlo es permanecer a la derecha, luego girar bruscamente. Mantén un giro suave al rodear ambas curvas y entrar en el túnel.



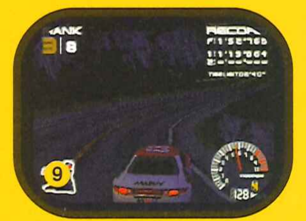
Es sin duda la curva más dura de *Ridge Racer Type 4*. Permanece abierto al enfilar el descenso y ejecuta un derrape de modo que sólo te saltes el vértice de la curva. Sigue a todo gas con firmeza hasta que veas el gris de la recta.



Más cerrada de lo que parece. Manténte alerta tras la última curva. La mayoría de los coches la pasan sin tener que frenar.



Pasarás un par de curvas pequeñas. Ahora enfréntate a esta monstruosa chicane. Los coches MMM y PRC no necesitarán frenar, pero no será así con los demás vehículos. Es en la segunda parte donde puede pasar de todo, así que empieza con un derrape pronto para evitar cualquier rasguño.



Una inmensa curva que empieza de modo fácil pero que, de repente, se complica. Debes realizar un derrape cuando veas las señales de advertencia.

10

Se trata de una recta larga con unas cuantas chicanes en medio. Debes mantenerte en línea recta y tu coche podrá pasarlas todas sin tener que tocar el freno.



Y para terminar la vuelta, una peligrosa curva a la derecha. Hacia el final de la misma necesitarás un derrape. No demasiado fuerte. Tan sólo tendrás que deslizarte hacia fuera de modo que puedas enfilar la recta final con plena adherencia sobre el asfalto.

INICIO

1001 Secretos



¡Gana a tus amigos SIEMPRE!

CLAVE



Punto de frenado

Verificación de tiempos

CIRCUITO 3 LONGITUD: 5.665 METROS • VUELTAS: 3

EDGE OF THE EARTH
en Nueva York

Una pista preciosa para la conducción nocturna donde se pondrán a prueba tus habilidades para ejecutar derrapes. Ten cuidado con la grava que te puede sorprender en casi todas las curvas y mantén tus ruedas sobre el asfalto.

HISTORIA

Vuelta récord: 43,043 seg.
Récord total del circuito: 2' 16,790 seg.

2 La curva más cerrada del circuito necesita bastantes frenos y un buen derrape. Si la empiezas a tomar pronto la grava de la parte exterior te ayudará a girar a tiempo.

4 Tras una rápida *chicane* te encontrarás con esta curva rápida hacia la izquierda. Al principio parece fácil, pero de repente se vuelve cerrada. Mantén una posición abierta y pisa el acelerador a fondo justo después de la señal de advertencia de tu izquierda. Retoma tu posición a tiempo para la siguiente *chicane*.

5 Es casi imposible hacer este giro de 90 grados a la derecha a toda velocidad en cualquier coche. Haz girar ligeramente la parte posterior de tu coche usando la grava si es necesario.

3 Esta curva a la izquierda es larga y más cerrada de lo que parece. Los coches MMM y PRC la pueden tomar a todo gas, pero los otros coches necesitarán usar los frenos.

6 Empieza esta curva pronto. Podrás girar y entrar en el túnel sin tener que frenar.

INICIO

1 Sería una curva a la derecha bastante fácil si no fuera cuesta arriba. No puedes ver el final hasta que ya has llegado. Si la tomas con suavidad, no tendrás problemas.

7 Cuando el túnel gire a la derecha pasa por la grava para ahorrar tiempo. Toma la curva cerrada a la derecha cuando veas las señales.

¡TRUCO RÁPIDO!

totalmente inútil. Decepcionante.

Acelera desde cero a 300 km/h en dos segundos, pero la velocidad punta se resiente. El punto fuerte de este coche lo tienes en las curvas. Puede tomarlas casi todas a 300 km/h, lo que lo convierte en la mejor opción para los Time Trial en casi cualquier pista.



● *Nuestros tiempos*

Hemos jugado a *Ridge 4* hasta caer rendidos. Y éstos son nuestros mejores tiempos por vuelta y generales. Si eres capaz de batirlos, ya puedes presumir ante tus compañeros, porque nosotros nos enorgullecemos de ser excelentes pilotos.

LAS MEJORES VUELTAS

Helter Skelter - 40,337 s.
Wonderhill - 57,331 s.
Edge of the Earth - 43,043 s.
Out of Blue - 45,411 s.
Phantomile - 23,796 s.
Brightest Nite - 47,061 s.
Heaven and Hell - 51,367 s.
Shooting Hoops - 24,642 s.

CIRCUITO 4 LONGITUD: 5.564 METROS • VUELTAS: 3

OUT OF BLUE

en Yokohama



Una pista traidora con muchas curvas ocultas. Necesitarás unos reflejos excelentes y cantidad de derrapes.

HISTORIA

Vuelta récord: 45,411 seg.
Récord total del circuito: 2' 37,779 seg.



Calle cortada. Empieza un derrape a tiempo para recuperar adherencia a medida que se abre el giro. Si vas contra el muro, empieza el derrape antes.





Este tramo es diabólico y si no estás alineado correctamente perderás varias posiciones. Gira pronto y manténte así hasta que veas el final del muro. Ahora gira en dirección contraria hasta ver el túnel. En esta segunda parte puedes echar mano de los frenos.



Manténte en el medio de la pista y podrás pasar por aquí sin problemas.

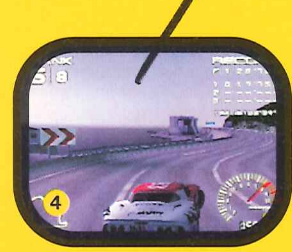


Esta curva está oculta por lo que deberás estar alineado correctamente. Mantén una posición abierta y cuando veas el primer golpe en la valla de hierro empieza a girar. Si te alineas correctamente no necesitarás los frenos para nada.



Al salir del túnel te encontrarás con otra curva a la derecha. Ve a lo bruto o deslízate con suavidad, depende de tus posibilidades.

Mientras te aproximes a la curva desde la derecha no tendrás problemas. Hasta el coche más rápido puede pasar por aquí sin preocupaciones.



Quédate a la izquierda y empieza el derrape al pasar por la primera señal de advertencia. Prepárate para un giro de volante al revés ya que esta curva se acaba de modo brusco y podrías acabar pegándote un coletazo contra el muro si eres demasiado lento.

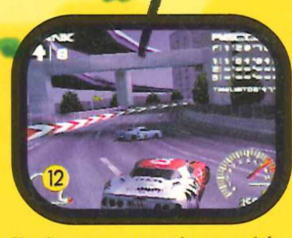
INICIO



Estas curvas a la derecha son buenos puntos para adelantar, siempre y cuando las ataques desde el exterior. En la segunda curva manténte a la derecha mientras sales y quédate ahí para tomar la curva siguiente.



Un combo salto/curva diabólico. Gira a la izquierda al enfilar el salto para poder girar en el momento en el que tomes tierra. Así evitarás el muro.



Una larga curva cerrada que podrás tomar sin problemas con un derrape largo. Quédate en el medio al salir ya que la calzada se va estrechando por ambos lados en la recta final.

CLAVE


Punto de frenado


Verificación de tiempos

CIRCUITO 5 LONGITUD: 3.012 METROS • VUELTAS: 4

PHANTOMILE
en Yokohama

Un circuito increíble con montones de curvas rápidas y cerradas. Es una buena iniciación al Grand Prix. Practica hasta que puedas hacerla con los ojos cerrados o nunca conseguirás pasar los tres que te quedan.

HISTORIA

Vuelta récord: 23,796 seg.
Récord total del circuito: 1' 15, 451 seg.



Un punto peligroso que requiere un buen derrape. Si lo consigues, estarás en el punto ideal para adelantar. En cuanto veas el final del muro interior vuelve a pisar el acelerador.



Una curva a la izquierda bastante fácil. Permanece en la izquierda al dejar la curva para prepararte para la próxima.



La curva a la izquierda no es demasiado cerrada, pero algunos coches necesitarán un ligero deslizamiento para pasar. No vale la pena arriesgar demasiado y acabar contra el muro ya que la curva va cuesta arriba.

INICIO



Empieza suave pero, de repente, se corta y se estrecha para adentrarse en un túnel. Empieza un derrape corto al alcanzar la señal de curva y podrás entrar en el túnel a toda velocidad.



Es una curva peligrosa. Empieza con tu derrape pero gira el volante al revés rápido para evitar un golpe contra el muro.



LOS MEJORES TIEMPOS

- Helter Skelter - 2' 06,631 s.
- Wonderhill - 2' 55,627 s.
- Edge of the Earth - 2' 16,790 s.
- Out of Blue - 2' 37,779 s.
- Phantomile - 1' 15,451 s.
- Brightest Nite - 2'44,233 s.

CIRCUITO 6 **LONGITUD: 5.868 METROS • VUELTAS: 4**

BRIGHTEST NITE

en Nueva York.

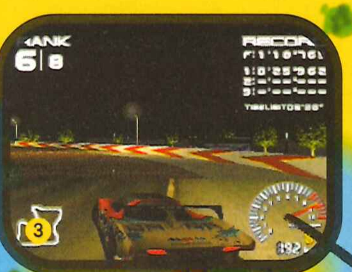
La mejor pista del juego. Excelentes curvas rápidas, cambios de rasante gratificantes y un paisaje fabuloso harán que vuelvas por aquí... si no tienes un accidente.

HISTORIA

Vuelta récord: 47,061 seg.
Récord total del circuito: 2' 44,233 seg.



Otro cambio de rasante difícil. Limítate a deslizarte. Aquí deberás tener cuidado con la grava del exterior de la pista. Gira pronto y vuelve el volante al revés. De esta manera podrás cortar por el vértice de la curva y adelantar al mismo tiempo.



Justo al final de una pendiente acusada, por lo que debes empezar a girar con anticipación. Mantén el giro hasta que veas que la superficie de la calzada cambia. Ahora gira el volante al revés.



Casi cualquier coche normal puede tomar esta curva a toda velocidad si giras con la antelación suficiente. No es tan cerrada como parece al principio, así que no empieces a deslizarte como un loco.



Ve hacia la izquierda para poder hacer un derrape y entrar en esta curva a la derecha con anticipación. La grava te ayudará.

INICIO



Una curva fácil a la derecha que puede tomarse con velocidad en cualquier coche. Evita los muros ya que la curva se halla cuesta arriba.



Usa la grava del interior para adelantar a cualquier coche que haya sobre la calzada. Pero ten cuidado ya que la curva se acentúa de repente.

1001 Secretos

¡Gana a tus amigos **SIEMPRE!**

CLAVE


Punto de frenado



Verificación de tiempos

CIRCUITO 7 LONGITUD: 6.456 METROS • VUELTAS: 4

HEAVEN AND HELL
en Fukuoka

La pista decisiva contrarreloj y la más difícil del juego. Montones de curvas cerradas, saltos y giros ocultos. Inexplicablemente, no hay perros sueltos.

HISTORIA

Vuelta récord: 51, 367 seg.
Récord total del circuito: 2' 42,570 seg.



Esa curva otra vez. Pero ahora, más difícil. Empezar con un buen derrape es la única forma de poder resolver la situación airosamente. Mantén el giro hasta que hayas terminado de pasar la curva. Ahora gira al revés.



Una curva bastante inofensiva, pero delicada si no estás correctamente alineado al tomarla. Ojo avizor.



Una curva a la izquierda horrorosa que viene después de un salto. Quédate en el lado derecho al aproximar el salto y haz un derrape a tiempo. Gira el volante al revés cuando veas la calzada después de la curva para evitar perder el control en el próximo salto.



La próxima curva peligrosa que encontrarás viene justo después del túnel y necesitarás un derrape. Para mayor seguridad, ejecútalo en cuanto empieces a girar. Vuelve el volante a la posición anterior con prontitud para encarar bien la próxima *chicane.*



Quédate a la derecha mientras vas a por el salto y giras de un modo cerrado a la izquierda. Acelera y seguirás las dos curvas en una con suavidad para adentrarte en el túnel.



Aquí necesitarás otro derrape, seguido de un golpe de volante para ponerte en línea recta y afrontar la curva final.



Quédate en el lado derecho de la pista, casi sobre la hierba, y gira el volante al máximo. La mayoría de los coches podrán tomar esta curva sin frenar, pero los coches rápidos necesitan un derrape para recuperar su adherencia a la pista a medida que se abre la curva.

INICIO



La curva es fácil, sólo necesitas un simple derrape. Asegúrate de seguir derrapando hasta que los ladrillos del muro cambien de tamaño. No gires el volante al revés y golpea el acelerador.



Una curva fácil que, de repente, se complica. Espera a pasar la señal azul antes del deslizamiento. Dirige el coche siguiendo la curva evitando el muro exterior en la entrada de la recta final.

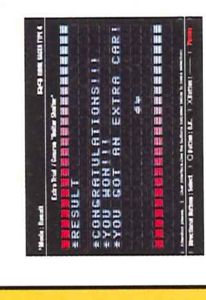
¡TRUCO RÁPIDO!

Heaven and Hell - 2'42,570 s.
Shooting Hoops - 2'46,266 s.

● *Editor de adhesivos*

Aquí es donde puedes editar los adhesivos de tu coche. Lo mejor es hacer tus propios diseños, pero no emplees demasiado tiempo en ello. Cuando los pegues en el coche, apenas podrás verlos excepto en la repetición. Opta por los colores atrevidos para que tu coche sea más llamativo. La lástima es que no puedes editar la pintura de los Devil Cars.

● *En resumen*



Conduce bien. No choques. Gana como nunca. Y eso es todo lo que tienes que hacer.

CIRCUITO 8 **LONGITUD: 3.958 METROS • VUELTAS: 6**

SHOOTING HOOPS
en Los Angeles

Un circuito construido para la velocidad. Sin curvas peligrosas, sin derrapes. Todos los coches pueden tomar las curvas sin frenar, así que toma tu coche más veloz y ¡a correr! PSP

HISTORIA

Vuelta récord: 24,642 seg.
Récord total del circuito: 2' 46,266 seg.



Empiezas con una larga curva hacia la izquierda. Quédate en el carril interior pero sin pasarte. Así será más fácil pegarte a la pared.



La curva más cerrada de la pista. Enlaza con la anterior, así que ten cuidado. Mantén una posición abierta al principio y luego corta contra la curva, ya que hay grava en el exterior de la calzada. Úsala si es necesario.

INICIO



Manténte a la izquierda después del último giro y podrás cortar por el medio hasta esta curva. Podrás girar con facilidad y entrar directamente en el túnel.



Una larga curva a la izquierda que puede pillarte a contrapie ya que es tan suave que apenas se percibe. No gires demasiado o acabarás yendo contra el muro.

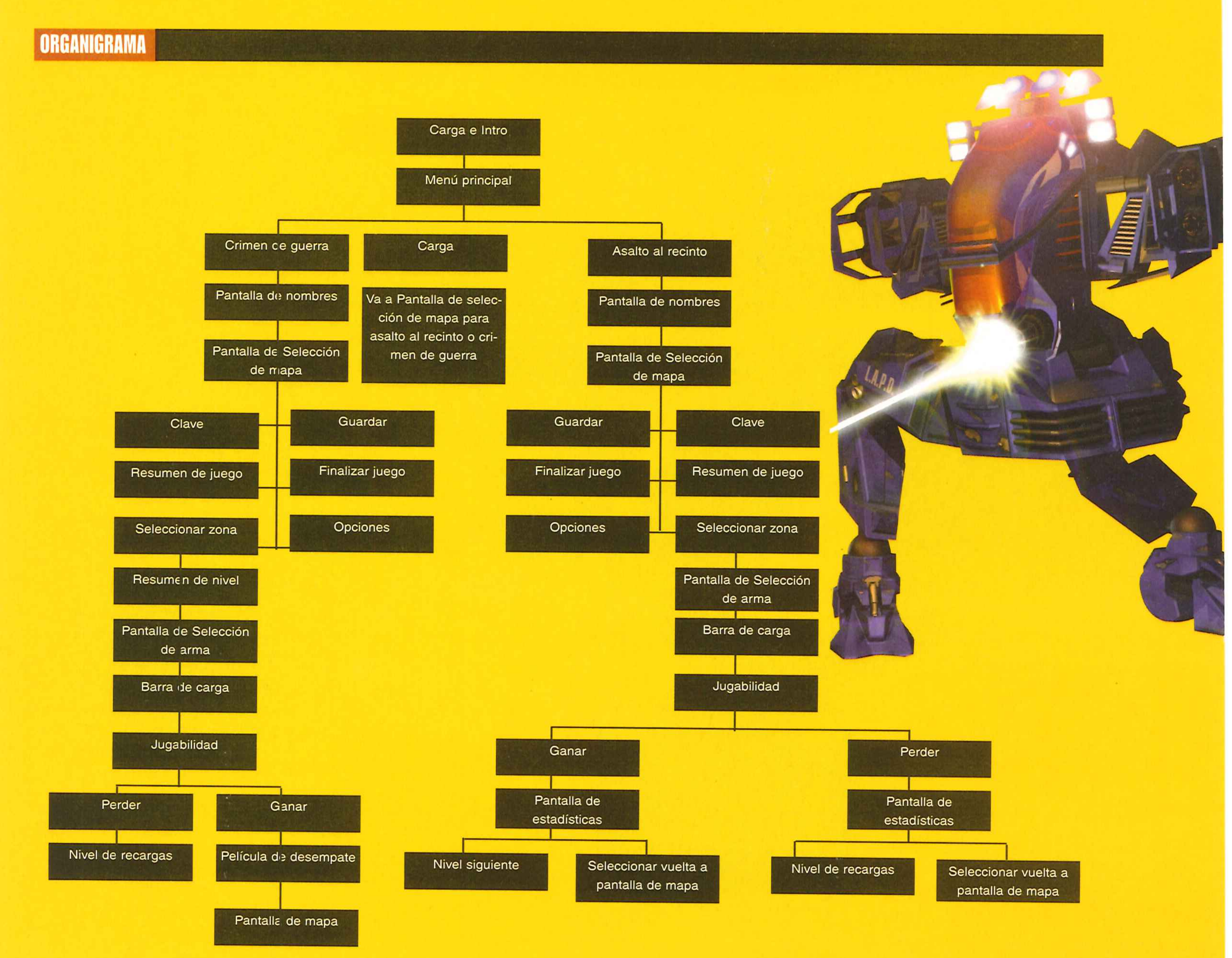
Otra curva larga pero fácil. Es lo suficientemente abierta como para que no haya ningún coche que necesite los frenos.

● Analizado: PSP N.º 19 ● Puntuacion: 82%

Future Cop:

Desahzte del código penal, transfórmate en un enorme y salvaje ingenio mecánico y dedícate a acabar con los criminales

ORGANIGRAMA



PEQUEÑOS TRUCOS

L.A.P.D.

FUTURE COP 2100 AD

CLAVES Y CÓDIGOS

Claves

Debes introducirlas en la pantalla de claves que se encuentra tanto en la pantalla de Mapa de crimen de guerra como en la pantalla de Mapa de asalto al recinto.

DISYFISLFY Completas todas las misiones de Crimen de guerra y Asalto al recinto.

DITIFISLFL Completas todas las misiones cerradas de Crimen de guerra y Asalto al recinto.

DYPYFASRHR Completas todas las misiones de Crimen de guerra y Asalto al recinto. Todas las armas de huevos de pascua.

SIFRGYBERR Misiones de Crimen de guerra o Asalto al recinto no completadas. Accedes a invencibilidad.

SYMRGOBRRL Misiones de Crimen de guerra o Asalto al recinto no completadas. Todas las armas de huevos de pascua.



DYSIFASRHY Completas todas las misiones cerradas de Crimen de guerra y Asalto al recinto. Todos las armas de huevos de pascua.

DYTIFASUHL Completas todas las misiones cerradas de Crimen de guerra y Asalto al recinto. Todas las armas de huevos de pascua. Accedes a invencibilidad

Debes saber que, una vez establecidas ciertas condiciones, no las puedes superar con claves, sino únicamente reiniciando la PlayStation.

Dichas condiciones son: Una vez completadas todas las misiones cerradas de Crimen de guerra y Asalto al recinto. Todas las armas de huevos de pascua. Acceso a Invencibilidad.

Códigos

Debes introducirlos en el menú de Opciones mientras juegas. Destaca Volumen Sonido FX: y escribe el código. Después destaca salir y selecciona Sí. Si el código se ha introducido de forma correcta, la pantalla de Opciones parpadeará una vez en lugar de desaparecer, y la jugabilidad continuará con normalidad.

[] = Cuadrado **0 = Círculo**
X = X **S = Select**

[] S 0 X	Recargar escudos
[] 0[] 0 X S X S	Salir con éxito
[] S 0 X X 0 S []	Jugador azul=>Negro
[] 0 S X S X 0 []	Recargar arma 0
0 X S [] 0 X S []	Recargar arma 1
[] S[] 0 S X	Recargar arma 2
0 0 0 X X X 0 S	Reforzar arma 0
[] [] [] 0 X 0 X	Reforzar arma 1
[] 0 [] S X [] 0	Reforzar arma 2
0 [] 0 X S [] X	Añadir 200 puntos (Asalto al recinto)
0 0 S S 0 S X []	Invencibilidad



Colin McRae Rally

Activa todas las carreras - Introduce OPENROADS como un nombre.
Activa todos los coches - Introduce SHOEBOXES como un nombre.
Coche verde de gelatina - Introduce BLANCMANGE como un nombre. Después empieza una partida. Sirve para jugar con un coche gelatinoso en los modos Rally o Contra el crono.
Modo niebla - Introduce PEASOPER como un nombre. Después juega en los modos Rally o Contra el crono.
Tracción cuatro ruedas - Introduce TROLLEY como un nombre y juega en los modos Rally o Contra el crono.
Tracción trasera - Introduce FORKLIFT como un nombre y juega en los modos Rally o Contra el crono.
Modo turbo - Introduce MOREOOMPH como un nombre, juega en los modos Rally o Contra el crono y pulsa Select. A continuación presiona X.
Círculo para acelerar - Introduce BUTTONBASH. Juega en el modo Rally o Contra el crono.
Saltos turbo - Introduce KITCAR como un nombre y juega en los modos Rally o Contra el crono. Pulsa Select cuando la barra del fondo que hay en el centro de la pantalla esté verde.
Repetición personalizable - Introduce DIRECTORCUT como nombre, juega en el modo Rally o Contra el crono y espera a que acabe la carrera para ver la repetición.
Conduce Nicky Grist - Introduce BACKSEAT como nombre y juega en los modos Rally o Contra el crono.
Comentarios de Nicky Grist subidos de tono - Introduce HELIUMNICK como un nombre y juega en los modos Rally o Contra el crono.
Piloto en la derecha en el enfoque desde dentro de la cabina - Introduce WHITEBUNNY como un nombre y juega en los modos Rally o Contra el crono.
Todas las carreras de noche - Introduce NIGHTRIDER como un nombre y juega en los modos Rally o Contra el crono.
Coches metálicos - Introduce TINFOILED como un nombre y juega en los modos Rally o Contra el crono.
Desconocido - Introduce SKCART como un nombre y juega en los modos Rally o Contra el crono.

Colony Wars

En la pantalla de contraseñas introduce los códigos siguientes para conseguir unos trucos alucinantes:

1001 Secretos

¡Gana a tus amigos **SIEMPRE!**

● Analizado: PSP N. º 8 ● Puntuacion: 90%

Resident Evil

Cuando está a punto de aparecer la cuarta entrega de la serie, nos parece lógico ofrecerte una guía de los rincones más oscuros del título original. Nuestros consejos te servirán para que no te quedes atascado. Y para que no se te coma una araña gigante...

PLANTA BAJA DE LA MANSIÓN

La habitación con la trampa en el techo. Si intentas salir con la escopeta, te encontrarás encerrado en una habitación que no es tan alta como recordabas. Para conseguir el arma sin llegar a ser un tierno filete, deberás colgar de la abrazadera algo de forma y peso similar para reemplazarla. En el armario de armas encontrarás la escopeta rota que te ayudará a resolver el *puzzle*, pero necesitarás la Llave Armadura para llegar.

OBTENER LA CÚSPIDE DE LA ESTRELLA

Encuentra la sala de los cuervos. No te molestarán a no ser que dispares o hagas una chapuza con el *puzzle* de las Edades del Hombre. Debes conmutarlo con la siguiente secuencia: recién nacido, niño, muchacho enérgico, joven, hombre de mediana edad y viejo, antes de revisar la escena del lecho de muerte al final del corredor.

EN LA HABITACIÓN CON EL PIANO

En una esquina del bar hay un estante bloqueado por un armario vacío. Desliza el armario a un lado y busca la partitura de la *Sonata a la luz de la luna*, de Beethoven. Cuando la música suene correctamente en el piano, se deslizará un panel secreto en la pared. El panel se cerrará si el templete con el busto de Beethoven está vacío. Sustituye el emblema de oro por el de madera que has encontrado en el comedor, luego lleva el emblema de oro al comedor y utilízalo para llenar el espacio vacío dejado encima de la repisa de la chimenea. Con esto consigues la Llave Escudo.

LLAVE ARMADURA

Sólo hay una manera de dañar la planta que guarda la llave: examina la bomba que permite funcionar a la fuente y utiliza los productos químicos de la Habitación Segura. Entonces, tendrás la Llave Armadura, que te permitirá conseguir la escopeta rota.



PRIMER PISO DE LA MANSIÓN

EL ACUARIO

Examina el estuche de insectos y conecta el conmutador para vaciar la pecera. Al reducirse su peso, podrás empujar el acuario entero hacia la derecha y luego deslizar el armario hacia el espacio vacío de la esquina. Toma tu munición del estante en la pared. Y mientras estás allí asegúrate de que no te olvidas del testamento del investigador, que está en el escritorio, y la cinta de tinta del abrigo.

EL DESPACHO

¿Has experimentado alguna vez con tinta invisible y una bombilla? Bueno, pues se trata del mismo principio. Hay suficiente leña en la chimenea, o sea que enciéndela con el mechero del dormitorio y observa cómo aparece el mapa del segundo piso.

LA SERPIENTE VUELVE

Cuando estés listo para luchar otra vez en la buhardilla del jefe, observa el piano. No es ninguna coincidencia que el agujero en las baldosas esté justo encima de ese misterioso boquete en el plano de la planta baja de la mansión. Haz bajar la lápida, deslízala y encontrarás unos escalones que bajan al sótano.

LA CRESTA DEL SOL

Si pulsas el botón antes de tomar las precauciones adecuadas, se filtrarán gases venenosos por los agujeros de ventilación del suelo. Cubre las rejas empujando las estatuas y poniéndolas directamente encima, luego abre la válvula para tomar el medallón de la Cresta.

EL ESTUDIO SECRETO

Activa la luz de la pared para iluminar una baldosa en concreto. Empuja la estatua sobre la baldosa y un armario se deslizará. Busca un disco MO debajo. Lo encontrarás sin demasiados problemas...



PLANTA BAJA DE LA CASA DEL GUARDA

PASILLO PRINCIPAL

Se puede superar el suelo en movimiento cubriendo el agujero del entarimado con la estatua que hay a la entrada de la casa del guarda. No te olvides de las hierbas azules.

EL NIDO DEL AGUIJÓN

La llave del dormitorio 002 está encima de la mesa que da al Norte, justo al lado del nido. Muévela rápido y podrás entrar y salir sin problemas. El truco del *puzzle* de la combinación de la cerradura es que cada botón invierte las luces rojas con un signo «+» centrado en la posición de ese número en el teclado. (Si conectas y desconectas repetidamente «5» lo entenderás.) Si no puedes meter tu cabeza encendiendo todas las luces, confía en el sistema de ensayo-error. No tardarás mucho.

ALMACENAMIENTO QUÍMICO

Esta sala contiene todos los ingredientes para hacer V-Jolt, pero hay malas noticias para Chris: sólo Jill o Rebecca pueden prepararlo. Consigue las cuatro botellas y mezcla agua del fregadero con UMB nº 2 para hacer NP-003. Mezcla NP-003 con UMB nº 4 para hacer UMB nº 7. Luego, llena dos botellas más con UMB nº 2 y UMB nº 4 y mézclalos para hacer Yellow-6. Combina el 7 con el 6 para hacer UMB nº 13. Ahora, haz otra mezcla de NP-003 como antes y finalmente añádela al UNB nº 13 para conseguir UNB nº 16, más conocido como V-Jolt.

DORMITORIO 003

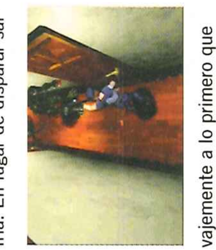
Abre el escritorio y busca una cinta. Examina el estante y saca la fórmula para hacer V-Jolt. Llena el vacío que has dejado en el estante con el libro rojo del Dormitorio 001 y observa cómo aparece una puerta secreta que te lleva al piso 42. Encontrarás munición en el cuarto de baño.

PISO 42

Continúa moviéndote por los bordes de la habitación para evitar el ácido que cae e intenta apuntar alto para disparar al «cerebro» vegetal. Un torrente constante de un chorro pálido te advertirá que ha llegado el momento de cambiar de posición enseguida. Si te mantienes demasiado lejos de la pared, las enormes extremidades del Piso 42 te bloquearán. Las

¡TRUCO RÁPIDO!

● *¡Mantén la sangre fría!* Probablemente será lo último que pase por tu mente aterrorizada, pero cuando te enfrentes a *zombies* y dispongas de pocas armas, intenta mantener la sangre fría. En lugar de disparar sal-



vajemente a lo primero que veas, intenta matar a los *zombies* metódicamente. Esto quiere decir, uno por uno. De esta manera, casi seguro que triunfarás. No importa cuántos tengas delante. Fácil ¿no?

PLANTA BAJA DE LA CASA DEL GUARDA (CONT.)

llamas son lo más efectivo, pero puedes terminar con ellas con la Beretta si te apetece guardar tu mejor munición. Ve con cuidado, a no ser que hayas utilizado V-Jolt en sus raíces, el Piso 42 volverá a reunir sus fuerzas para un segundo asalto. No te marches sin la Llave de la Mansión Helm, que está en la chimenea.

TÚNELES

Para alcanzar los túneles que hay debajo del patio, necesitas la batería del almacén. Llévala al Dormitorio 001, introdúcela en la pared y haz llegar el ascensor —otra vez en funcionamiento— a la superficie. Dirígete al depósito otra vez. Gira la manivela cuadrada para cerrar la compuerta y llena el depósito. Luego vuelve al ascensor. El chorro habrá cesado, lo que te permitirá alcanzar la escalera de mano. Vale la pena que recuerdes que el espacio de Inventario es muy ajustado en esta sección: así que toma sólo un bazuca o una Magnum y deja muchos huecos. Si quieres salvarte, toma una cinta en la que quede una sola unidad para que se desvanezca después de usarla.

LA ARAÑA GIGANTE

La ventaja que tienes sobre la araña está en correr alrededor de la sala más rápido de lo que ella puede girar. Su punto débil queda al descubierto cuando va hacia atrás para rociarte con un líquido pegajoso. Cuando lo haga, dispara balas con tu Magnum o proyectiles explosivos a su abdomen y sus patas se dispersarán en todas direcciones. Pero ¡oh, cielos! en el momento de su muerte, cientos de pequeñas arañas mordedoras se esparcirán por el suelo. No te preocupes. Es un truco engañoso: limítate a salir de la habitación, vuelve a entrar y habrán desaparecido. Utiliza el lanzallamas o el cuchillo que habrás encontrado en el rincón para destruir la telaraña que bloquea la puerta.

EL BLOQUE QUE SE DESLIZA

Empuja la estatua que hay delante del bloque y usa dos veces la manivela de hechizos. Esto te deja espacio para empujarlo hasta la baldosa iluminada, de manera que quede abierta permanentemente la ventana en la pared. Toma el Doom Book 2 y dirígete otra vez hacia el ascensor en el pasillo rotatorio, que sale a la superficie en una nueva zona del patio y en la entrada del laboratorio secreto.

EL PATIO

DEPÓSITO

Necesitas la manivela cuadrada del depósito de herramientas para abrir la puerta de la esclusa. Cuando el depósito está vacío, el flujo de agua se dirige a la salida del depósito. Sólo tienes que pasar corriendo para evitar las serpientes venenosas (puedes dispararlas, aunque continuarán acercándose) y tomar el ascensor hacia abajo.

ENTRADA SECRETA AL LABORATORIO

Examina los Libros Doom, pulsa Derecha y ábrelos. Esto revelará los medallones del Águila y del Lobo, que debes introducir a cada uno de los lados de la pared circular baja.

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN 2

LA SALA DE CONFERENCIAS

Aquí, el proyector jugará el mismo papel que el cartucho de diapositivas de la sala de ordenadores. Revisa el tablero y el armario, luego abre la reja que hay dentro de la pantalla de protección y pulsa el conmutador para descubrir la Llave del Laboratorio. Ahora ya puedes abrir la puerta con el símbolo rojo en B3. El tercer y último disco MO está en el despacho exterior.

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN 3

LA SALA DEL ORDENADOR

Recoge el cartucho de diapositivas del suelo. Conecta el PC e introduce tu nombre y contraseña como JOHN y ADA respectivamente. Cuando te pida otra contraseña, introduce MOLE. Abre las puertas de seguridad y vete.

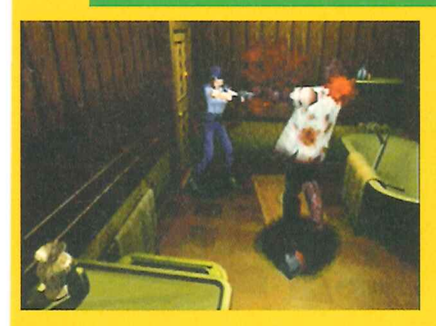
EL TEATRO DE OPERACIONES

Aquí encontrarás algunas conchas y hierba roja. Puedes seguir el conducto de ventilación de la pared para encontrarte con la terminal de seguridad, pero hay tan poco espacio que es fácil asfixiarse accidentalmente. Visto desde encima, deberías empujar el cajón superior hacia la izquierda y el inferior hacia abajo. Mueve el cajón superior hacia arriba y luego a la izquierda, de manera que cubra la reja. Empuja los escalones hacia la izquierda (no demasiado hacia el conmutador) y luego un poco hacia arriba.
Camina alrededor de la mesa y empuja la caja inferior más allá de la mesa, luego camina de vuelta y deslízala hacia la izquierda, hacia abajo, hacia la izquierda hasta que cubra la otra reja. Empuja los escalones y escucha ese importante clic.

COMPLEJO GENERADOR

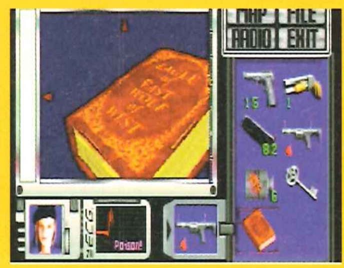
Pon en marcha el VDU en la primera sala de calderas para conectar el panel de energía y atraviesa la puerta. Hay un terminal para obtener un código de acceso 03 en la segunda sala de calderas, si tienes el disco MO. El generador mismo tiene dos ordenadores, uno de los cuales puede ser utilizado para dar energía al ascensor hasta el nivel B4.

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN 4



EL EXPERIMENTO

Tyrant está terriblemente cerca pero es bastante lento, o sea que toma la Beretta o la Magnum y simplemente corre por la habitación, girándote y disparando sólo cuando tengas espacio y ángulo de tiro. No deberías



recibir ni un solo disparo, así que no te pongas nervioso. Dispara con calma y precisión y no tendrás ningún problema.
Después, deberás usar el terminal que Wesker estaba utilizando, o buscar entre sus restos una llave para abrir la puerta de seguridad. Rescata a tu compañero y dirigíos hacia el nivel B1.

TYRANT

Antes de salir del último almacén en el nivel B2, repón todo tu inventario con esprays F-Aid y hierbas combinadas. Deja sólo un espacio y súbete a las enormes puertas metálicas. Utiliza la batería para llamar al ascensor de emergencia y sube al helipuerto de la instalación. Toma una bengala de la caja y enciéndela antes de que la cuenta atrás alcance los dos minutos o el helicóptero de S.T.A.R.S. llegará demasiado tarde. Tyrant no puede ser destruido por ninguna de las armas que tienes en este momento, por lo que intenta salvar la vida. Llega al otro lado del patio y salta en el último segundo. Comprueba tu inventario y cúrate si es necesario. Si sobrevives lo suficiente, Brad te enviará tu salvación desde el cielo. Agárrala, equípala, gírate y dispara.

PEQUEÑOS TRUCOS

Armas enfriadas - Tranquillex
Armas secundarias infinitas - Memo*X33RTY
Selección de nivel - Commander*Jeffer
Energía infinita - Hestas*Retort
Desactivar trucos - All*cheats*off

Colony Wars: Vengeance

Códigos de trucos: introdúcelos en la pantalla de contraseñas.
Activar todos los códigos - Blizzard
Invencibilidad - Vampire
Todas las armas - Tornado
Las armas principales no se calientan - Dark Angel
Armas secundarias infinitas - Chimera
Dispositivo de postcombustión infinito - Avalanche
Montones de obsequios - Hydra
Todas las naves - Thunderchild
Selección de misiones y de final - Demon

Cool Boarders 2

Tablas extra - Establece todos los récords en todas las carreras en el modo Freeride.

Juega como Alien y Snowman - Completa los 100 movimientos del modo Master y establece todos los récords posibles en el modo Freeride.

Circuitos al revés - Completa las nueve rondas del modo Snowboarding Combine y gana todas las clasificaciones. Ahora mantén pulsado R1 y elige el modo Snowboarding Combine o Freeride para correr la carrera al revés.

Selección de circuito - En la pantalla de selección, elige lo siguiente en este orden: SBC, Onemake, Freeride. Pulsa Círculo y luego mantén presionado L1, L2, R1 y R2. Sigue pulsándolos y presiona Círculo otra vez después de la pantalla de selección de uno o dos jugadores.

Modo espejo - Completa el modo SBC y ve a la pantalla de opciones. Ahora pulsa Select en el mando dos y presiona R1 y Cuadrado en la pantalla de selección de modo.

Cool Boarders 3

Todos los corredores - Introduce tu nombre como open_em en la pantalla de Torneo.
Todos los circuitos - Introduce tu nombre como wonitall en la pantalla de Torneo.
Cabezas grandes - Introduce tu nombre como bigheads.

● Analizado: PSP N. º 8 ● Puntuacion: 90%

Crash Bandicoot 2

Si aún no tienes este fantástico juego de plataformas, hazte un par de favores. Cómpralo y aprovéchate de estos trucos para llegar a dominarlo

WARP ROOM UNO JUNGLE

Turtle Woods
Tendrás que saltar en las fosas más grandes ya que Crash no puede despejarlas. Cuando aparezcan los topos salta sin cesar arriba y abajo mientras giras para destruirlos y luego usa la gran seta para largarte. Golpea la caja para abrirla en el baño de barro y obtendrás una vida extra.
Caja de gemas: Destroza todas las cajas, incluso las que encuentres en el Área Secreta.
Gema azul: Repite el nivel sin destrozar ninguna caja.
Área Secreta: Para entrar da un barrigazo a la baldosa de enfrente.

Snow Go
Gira o salta sobre los sellos para quitarlos. Con cuidado, deslízate por el hielo hasta pasar las dos cajas de nitroglicerina. Sigue el camino de las manzanas por el hueco hasta llegar al Área de Bonus. Salta sobre la caja «!» para que aparezcan las cajas invisibles. Espera a que los pingüinos paren de girar antes de intentar cruzar por el hielo.
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.



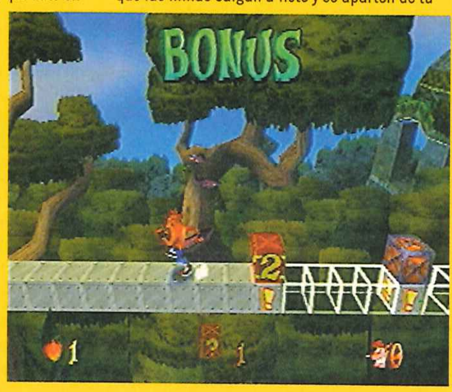
Gema roja: Accede a través del nivel Air Crash.
Área Secreta: Accede a través de la senda deformada desde el nivel Air Crash.

Hang Eight
Espera a que el pilar se eleve por encima del agua antes de saltar. Usa un ataque en torbellino para destruir las plantas pirañas que encontrarás. Cuando llegues al final del espigón, salta sobre el *jet ski* y presiona el Pad en la dirección que desees. Usa el impulso del *jet ski* para dejar atrás las minas y los remolinos. Con cuidado, toma la vida extra de la caja situada entre las dos minas. Cuando utilices los hipopótamos para cruzar por el agua, no te quedes demasiado tiempo sobre ellos porque se hundirán. Usa las rampas para recolectar todos los ítems de las cajas en el aire y para llegar hasta la valla aguas arriba.
Caja de gemas: Destroza todas las cajas (debes tener una gema azul).
Toma todas las gemas: Completa el nivel con rapidez.
Área Secreta: Hay un área de gemas después del Área de Bonus.

The Pits
Retira las tortugas pero no saltes sobre ellas. Ve hacia la bifurcación de la izquierda. Te llevará hasta el Cristal Esclavo. Si le das al bloque «!» aparecerán las cajas invisibles del camino de la derecha. En el Área de Bonus, salta sobre la primera caja de TNT para activarla y ve hacia la cornisa anterior. Haz lo mismo con todas. No saltes sobre ninguna de las cajas más de diez veces. Dale al bloque «!» para poner al descubierto la caja de vidas extra.
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.

Crash Dash
Tras dejar el primer túnel, manténte a la izquierda para evitar la trinchera. Salta sobre la fosa y ve a la derecha. Desde el segundo túnel, sigue el camino de las manzanas para evitar las vallas electrificadas. En el tercer túnel hay una vida extra en la caja. Después de abandonar el tercer túnel, quédate a la derecha para evitar las cajas de nitroglicerina. Utiliza las flechas del suelo para ir más rápido. Hay otra vida extra en la caja que hay detrás de la valla electrificada.
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.

Jefe - Ripper Roo
Sólo podrás reducir su barra de energía después de sus ataques con nitroglicerina. Mientras esté colocando la primera serie de cajas de TNT, quédate en la esquina inferior izquierda de la plataforma para evitar daños. Ve hacia la esquina inferior derecha para librarte de sus cajas de nitroglicerina. Quédate al fondo de la plataforma, en el centro, para esquivar su próximo ataque con TNT y vuelve a la parte derecha para evitar su ataque con nitroglicerina. Para hacer frente al siguiente ataque con TNT, quédate a la izquierda de la plataforma, justo encima de la primera caja de TNT que coloque, y ve hacia la parte inferior izquierda para alejarte de su último ataque con nitroglicerina.



WARP ROOM DOS GLACIAL

Snow Biz
Espera a que el pilar llegue al suelo antes de cruzar por encima del hueco. Acércate despacio a los carámbanos y espera a que caigan desde el techo antes de pasar. Sigue el camino de las manzanas hasta el Área de Bonus. Cuando llegues al final de la pendiente de hielo, salta sobre ella para recoger la vida extra.
Caja de gemas: Destroza todas las cajas (primero debes tener la gema roja).

Air Crash
Toma todas las precauciones cuando vayas con el *jet ski* por entre las cajas de nitroglicerina. Espera a que el pilar salga del agua antes de usar los hipopótamos y el mismo pilar para pasar por el agua. Ten mucho cuidado cuando tomes la vida extra que hay en la caja rodeada de cajas de TNT. Espera cerca de las cajas de nitroglicerina hasta que las minas salgan a flote y se aparten de tu

¡TRUCO RÁPIDO!

● *Vidas ilimitadas*
Cuando estés en el cuarto nivel con los torbellinos, métete en el nivel de las abejas. En lugar de ir bajo tierra para evitarlas, dales a las cinco (necesitarás algo de práctica). Si lo haces bien, recibirás dos vidas. Si lo haces otra vez, obtendrás una vida más. Hazlo tantas veces como quieras.

● *Vidas ilimitadas 2*
Ve al nivel secreto de Un-beatable. Hacia la mitad hay una caja balanceante y un arco de fruta. Ve al punto más alto y haz un salto enorme para hallar dos vidas extra. Tómalas y mátate. Vuelve a ese mismo punto para obtener dos vidas más.

WARP ROOM DOS GLACIAL (CONT.)

camino antes de continuar. Cuando llegues al Área de Bonus, salta sobre el bloque «!» para que los bloques invisibles aparezcan y formen una plataforma y de esta manera puedas seguir. Envía a Crash contra la caja sólida para poner al descubierto el bloque «!». Creará una escalera hacia la próxima plataforma.
Caja de gemas: Sigue el camino normal y repite el nivel otra vez.
Gema roja: Accede a través del Área Secreta Snow Go.

Bear It
Cuando llegues a la primera piscina con ballenas, ve hacia la derecha antes de saltar para cruzarla. Cuando alcances la próxima serie de ballenas, quédate a la izquierda. Intenta ir en línea recta cuando pases por la zona de las cajas de nitroglicerina.
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.

Crash Crush
Tendrás que deslizarte por debajo de las vallas electrificadas para evitar daños. Cuando llegues a la bifurcación del camino, ve por el de la derecha para conseguir una vida extra. Deslízate por debajo de la valla electrificada tan pronto como salgas del segundo túnel. Quédate en el centro del camino cuando llegues a las cajas de nitroglicerina.
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.

The Eel Deal
Usa ataques en torbellino para retirar los robots. Siempre debes esperar a que el agua pare de brillar antes de intentar cruzar. Salta sobre las ratas con púas. Cuando alcances la bifurcación del túnel, sigue el camino de la izquierda. Déjate caer por el agujero del suelo cuando llegues al final del callejón sin salida. No ataques a las criaturas de las púas en el túnel.
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.
Gema verde: Al final del Área Secreta.
Área Secreta: Salta a través del callejón sin salida.

Jefe - Komodo Bros
Espera en el borde de la pista a que el hermano Komodo giratorio se acerque y entonces gira tu también para desviarlo. Repite este proceso hasta que se maree y caiga. Ahora deslízate para lanzar un ataque. Cuando el segundo hermano Komodo empiece a lanzar cuchillos corre por la pista y quédate detrás de los cuchillos en todo momento. Tras hacer un círculo, el primer hermano Komodo empezará a girar otra vez pero ahora tendrás que moverte sin cesar por la pista para evitar los cuchillos mientras giras para desviarle. Debes repetir este proceso tres veces para derrotarle.

WARP ROOM TRES SEWER

Plant Food
Sigue el camino de las plantas piraña, regresa al *jet ski*. Usa su función de impulso para hacer que pase a la piraña del medio del río.
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.
Gema amarilla: Completa el nivel con rapidez.

Sewer or Later
Usa un ataque en torbellino para matar a los hombres de las antorchas cuando se apaguen las llamas. Espera a que el agua deje de brillar antes de destrozar las cajas. Tendrás que hacerlo en el momento preciso para poder pasar los barriles y los ventiladores. Cada vez que destruyas a los robots, aparecerá otro. Úsalos para retirar los ventiladores empujándolos contra las hélices.
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.
Toma todas las gemas: Pasa el primer punto de control (debes tener la gema amarilla).

Bear Down
Quédate a la izquierda al saltar en la primera piscina de ballenas. A lo largo de esta pista encontrarás a varios hombres levantando bloques que se interpondrán en tu camino. El siguiente es el orden en que deberás continuar:
Salta el primero, corre por debajo del segundo y tercero, salta sobre el cuarto, quinto y sexto. A continuación corre pasando el séptimo y octavo y salta sobre el noveno.
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.

Road To Ruin
Usa un ataque de salto o en torbellino para enfrentarte a las ratas grandes. Espera a que las estatuas dejen de estar en llamas a través del camino antes de pasar. Dale al último bloque «!» y verás cómo las últimas cajas invisibles se convierten en cajas de nitroglicerina.
Caja de gemas: Destroza todas las cajas, incluyendo las de «Diggin' It».
Toma todas las gemas: Completa el camino más complicado.

Un-bearable
Después de las cajas de nitroglicerina tendrás que deslizarte por debajo de la valla electrificada. Usa ataques en torbellino para destrozar las vallas de madera que se interpongan en tu camino. Cuando alcances la segunda valla de madera después del tercer túnel, quédate a la izquierda para evitar caer en la trinchera. Después de un segundo lote de lagartos, llegarás hasta una valla de madera seguida de una valla electrificada. Gira y deslízate para cruzarlas. Cuando alcances las vallas electrificadas, sigue el camino de las manzanas que encontrarás.
Caja de gemas: Destroza todas las cajas, incluyendo las de las áreas secretas.
Área Secreta: Después del Cristal Esclavo y del nivel 26 (recupera el osezno).

Jefe - Tiny
En cuanto salga, Tiny empezará a perseguirte. Debes ir siempre un paso por delante de él para evitar que te aplaste. Al cabo de un tiempo, unas cuantas plataformas se volverán rojas. Esto quiere decir que están a punto de caer. Debes hacer que Tiny se suba a las plataformas rojas antes de que caigan y hallar una plataforma verde sobre la que situarte. Tendrás que repetirlo tres veces para derrotarlo.



Crash Bandicoot
Arranque volador - Para empezar permitiéndote el lujo de haber completado la mitad de los niveles, introduce esta secuencia: Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo.
Para acceder a los 32 niveles, a las dos llaves y a todas las gemas, introduce la clave siguiente: Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X.

Crash Bandicoot 2
Diez vidas extra - Encuentra al osezno polar en el segundo portal (el que conduce a los niveles 6 y 10) y salta sobre su cabeza.
Consigue una máscara vudú - Mantén pulsado el Pad Arriba y Círculo a la vez después de la muerte de Crash y nuestro amigo volverá a ponerse en pie con una máscara.

Croc
Contraseñas (A: Arriba, AB: Abajo, D: Derecha, I: Izquierda)
1-2 - AIIIIABABAIADABDDA
1-3 - DAIAIAADIDADIAAB
1-B1 - ABIADIABDIDIDDABII
1-S1 - IADADAABDIABAIAIAB
1-4 - AIABIIABABDIIDABDDA
1-5 - DAABAIAAAIABADIAAB
1-6 - ABIDDIABDABDADDABII
1-B2 - IABAADDABDIIADAIAB
1-S2 - ADIDAIABDIABDABDDA

2-1 - DABIABADAAIIADAAB
2-2 - ABDAIAIDABDDDDABII
2-3 - ADABABDABDIABAIAIAB
2-B1 - AIABDAIABDIIDABDDA
2-S1 - DABABABADAAIABAAABAAB
2-4 - ABDDIAIDABDADAII
2-5 - IABAABABAABDABIAABDIAB
2-6 - AIIDABAABDABABDIADA
2-B2 - DAIABABABAAABIAAABAAB
2-S2 - ABDAIABAIABADDADII

3-1 - IADABAABADABABAABIIAB
3-2 - AIABDABAADABIDABDA
3-3 - DAABABABABABAABABAAAAAB
3-B1 - ABIDIABAIABAADADII
3-S1 - IAABABAIADABIAAIABAB
3-4 - ADDDADADABABDIABAA
3-5 - DABDABAIABAABIAAADAB
3-6 - ABDABIADIABADDADABI
3-B2 - IAIABABIADABABAABIABAB
3-S2 - ADADADAIABIDIABABA

4-1 - DABAABAIABABABABAAAIAB
4-2 - ABDIIADIAAADADAI
4-3 - IABABABABABAIIIDAIAAB
4-B1 - AADDABABAIIABAIABABA
4-S1 - DDDABABAIABIIDAAII

4-4 - ABABABIABABABADDAADAAB
4-5 - IIIABAADIIABDABIAI
4-6 - AAADABABDIIIAIABABD
4-B2 - DIAABABAIABIABDAAII
4-S2 - ABABIABABABABA-DAAADAA

5-1 - IIABIADDIIIDAIAD
5-2 - AABDAAIDIIABAIABABI
5-3- DDDIADIABIIDAAID
5-4 - ABABABABAIABADDAADAA
5-B1 - IIIIABDDIIABDABIAD PSP

1001 Secretos

¡Gana a tus amigos SIEMPRE!

WARP ROOM CUATRO CAVE

Hangin' out

Lanza un ataque en torbellino contra los robots que bajan a todo gas por los túneles. Déjate caer por el agujero del suelo. No intentes lanzar un ataque en torbellino contra las luciérnagas cuando te abras camino por la caja que hay en el aire. Limítate a evitarlas. Quédate a la derecha cuando saltes sobre las criaturas de las púas.

Caja de gemas: Completa el camino secreto.

Área Secreta: Ve hacia atrás por el agua, baja un nivel y regresa hacia el final del nivel sobre el iceberg.

Cold Hard Cash

Usa ataques en torbellino para enfrentarte a los pingüinos que intentan deslizarse por la pendiente de hielo. Da un salto alto con giro para poner al descubierto dos vidas extra encima de dos de los pilares más altos. Sólo debes saltar sobre los pilares cuando el pingüino del otro lado haya dejado de girar. Ten cuidado con los pilares dobles y los carámbanos de detrás. Usa las cajas balanceantes para obtener una vida extra de la caja de arriba. Espera a que la rueda de piedra se vaya hacia la izquierda antes de saltar.

Caja de gemas: Toma el camino difícil (en el punto de control del nivel superior) y vuelve al camino del Este.

Ruination

No te acerques demasiado a las cajas de TNT cuando ataques al mono de la plataforma. Utiliza las plataformas flotantes hexagonales para alcanzar la próxima cornisa. Cuando uses los pilares inclinados, vigila el equilibrio de Crash para asegurarte que no se caiga.

Caja de gemas: Destroza todas las cajas.

Bee-Having

En cuanto alcances la primera planta piraña, bucea bajo el camino para mayor seguridad. Después del segundo leñador encontrarás más colmenas. Corre para dejarlas atrás hasta alcanzar el camino partido. Bucea por debajo para cubrirte. Pasa por la próxima colmena y deslízate por debajo de la valla electrificada. Sigue corriendo hasta llegar al próximo camino partido. Quédate debajo del camino y guía a Crash con cuidado por entre las cajas de nitroglicerina. Ahora bucea con rapidez bajo el camino. Espera a que la estatua de dos caras se mueva a la izquierda del camino antes de pasarlo. Utiliza las bandas de velocidad para evitar las abejas pero no te olvides de deslizarte por debajo de la valla electrificada.

Caja de gemas: Completa el Área Secreta.

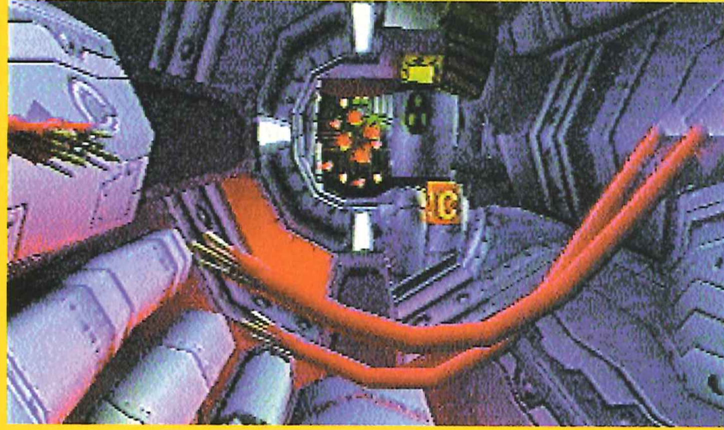
Gema morada: En el Área Secreta.

Jefe - N Gin

En el primer camino del ataque de N Gin tendrás que lanzar manzanas contra sus láseres cuando se abran y enfrentarte a sus ataques con láser. Cuando se hayan retirado las dos armas empezará la segunda fase de su ataque. En esta segunda etapa, debes lanzar manzanas contra las dos cajas rojas de cuenta atrás sobre sus hombros cuando estén abiertas. Cárgate los cohetes que caen. Cuando la primera caja de cuenta atrás haya sido destruida, el ataque de cohetes se convertirá en una lluvia de balas que se desplazan horizontalmente por la pantalla. Sigue lanzando manzanas.

WARP ROOM CINCO SPACE





Piston It Away

Para retirar los robots-araña, salta sobre ellos cuando tengan los brazos bajados o lanza un ataque deslizándote cuando sus brazos estén subidos. Usa las cajas de las flechas para destrozar las cajas de arriba. En una de ellas hay una vida extra. Salta sobre los postes rojos. No te quedes sobre las baldosas de las flechas durante mucho tiempo o se activarán los láseres. Con ataques deslizantes empuja a los ayudantes de laboratorio fuera de las plataformas. En el Área de Bonus, quédate sobre el pistón cuando se eleve y salta por encima de las cajas. Desde el segundo pistón, deslízate con un salto para tomar todas las cajas de nitroglicerina. No rompas las cajas del otro lado porque necesitarás alcanzar las cajas invisibles cuando estén activadas. Para llegar al final de la plataforma, haz un salto deslizante cuando se eleve el pistón.

Caja de gemas: Destroza todas las cajas, incluyendo las que están en el camino difícil.

Toma todas las gemas: Debes completar el camino difícil.

Área Secreta: Después del segundo Check Point.

Rock It

Sigue las manzanas por las peligrosas líneas rojas. Las cuatro bolas de fuego deben expandirse o no habrá espacio suficiente para que cruces. Sólo puedes pasar entre los rayos láser después de que hayan cruzado. Usa ataques en torbellino sobre los ayudantes de laboratorio cuando no brillen para empujarlos hacia el campo de fuerza. Para pasar los cables sueltos quédate a nivel del suelo y corre a toda velocidad mientras se levantan.

Caja de gemas: Destroza todas las cajas.

Night Fever

Necesitarás fiarte de las luciérnagas para que alumbren tu camino pero recuerda que no pueden estar encendidas durante mucho tiempo. No hay forma de retirar los robots de púas, así que tendrás que evitarlos. En el Área de Bonus, salta sobre la luciérnaga para animarla a guiarte. Usa el camino de las manzanas para guiarte por la cornisa inferior.

Caja de gemas: Destroza todas las cajas.

Gema verde: Al final del Área Secreta.

Área Secreta: Salta sobre el callejón sin salida.

Pac Attack

Quédate a la izquierda cuando pasen los láseres para evitar el rayo del centro. Ve a la derecha para pasar los cables sueltos. Permanece en el medio de la cámara y evita al ayudante de laboratorio.

Caja de gemas: Destroza todas las cajas.

Toma todas las gemas: Completa el camino de la gema verde.

Spaced Out

Usa pads flotantes para recolectar las manzanas y pasar a la plataforma siguiente. Después, salta sobre el robot-araña para alcanzar el pad flotante y salta para alcanzar la vida extra de encima. Deslízate sobre el ayudante de laboratorio repetidamente para empujarle hacia la caja de nitroglicerina. Salta sobre el robot para no tocar la baldosa de las flechas de abajo. Cuando llegues al Área de Bonus, salta sobre el pistón y sobre la plataforma de enfrente antes de que te empujen hacia las cajas de nitroglicerina. Destroza la caja de la vida extra y salta sobre el primer grupo de cajas y luego sobre el segundo antes de que explote la caja de TNT.

Caja de gemas: Completa el camino alternativo.

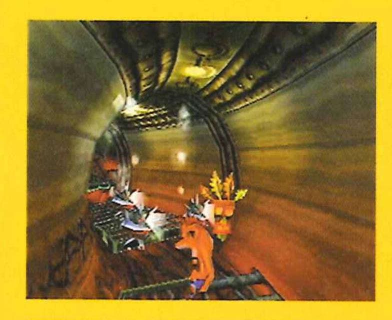
Toma todas las gemas: Debes tener las cinco gemas.

Jefe - N Cortex

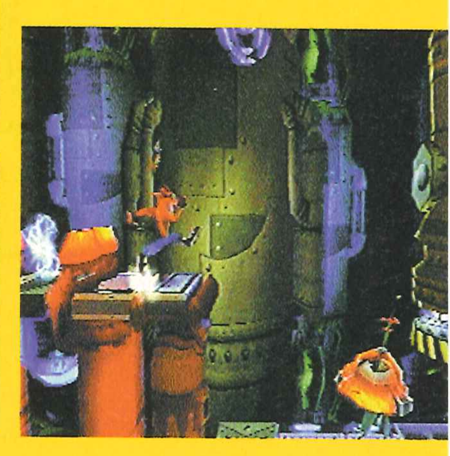
Para vencer a Cortex debes perseguirle a través del túnel y lanzar tres ataques en torbellino contra él. Corre tras él a la vez que vas contra los cantos rodados y las minas pero no te preocupes si chocas. Cortex reducirá la marcha y te aguardará.

Secret Warp Rooms

Completa el nivel Air Crash y vuelve a entrar en el nivel. Pisa la baldosa de la calavera y los huesos cruzados. Completa el nivel de las colmenas y vuelve a entrar para dar un barrigazo contra la planta piraña roja del pilar. PSP











NÚMERO 7 YA A LA VENTA



GUÍA DEL AVENTURERO ¡GRATIS!

PASO A PASO POR LOS MEJORES JUEGOS DE AVENTURAS: TOMB RAIDER, BROKEN SWORD, WILD ARMS Y MÁS... ¡68 PÁGINAS CON TODAS LAS PISTAS!



INCLUYE LOS TRUCOS DE: METAL GEAR SOLID, RIDGE RACER TYPE 4, FUTURE COP: L.A.P.D., RESIDENT EVIL, CRASH BANDICOOT 2 Y PEQUEÑOS TRUCOS DE ABE'S EXODDUS, ABE'S ODDYSEE, AKUJI THE HEARTLESS, ALIEN TRILOGY, ALUNDRA, BRIAN LARA CRICKET, BLOODY ROAR, BUST A GROOVE, CIRCUIT BREAKERS, COMMAND & CONQUER, C&C: RED ALERT, COMMAND & CONQUER: RETALIATION, COLIN MCRAE RALLY, COLONY WARS, COLONY WARS: VENGEANCE, COOL BOARDERS 2, COOL BOARDERS 3, CRASH BANDICOOT, CRASH BANDICOOT 2, CROC, DESTRUCTION DERBY 2, DIE HARD TRILOGY Y DOOM